

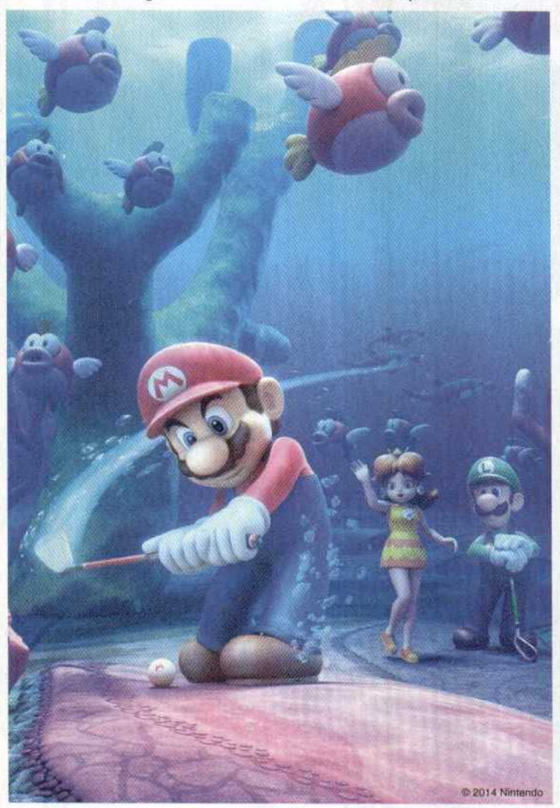
AVENTÚRATE EN YOSHI'S ISLAND, TE DAMOS LOS TIPS
C • L • U • B
Nintendo®
Revista Oficial
Año 23 No.5 $32.00 M.N.
270514
POKÉMON BATTLE TROZEI
DUELOS EN PUZZLE
CONCEPTION II
RPG ÉPICO PARA N3DS
DISNEY MAGICAL WORLD
NUEVO SIMULADOR DE VIDA
MARIOKART 8™
PREVIOS: SENRAN KAGURA 2, PERSONA Q Y SWORDS & SOLDIERS II
ADEMÁS: CLUB ZELDA · VISTAZO A JAPÓN · UNO CON EL CONTROL



Eres cool,
lees REN
¡!
REN
¡GANA 1 SUPERVIAJE!
SAN ANTONIO
MAPA GIGANTE
BÚSCALA EN TU PUESTO DE REVISTAS
facebook.com/RevistaEresNinos • ren@editorial.televisa.com.mx

SUMARIO

▼ La nueva entrega de **Mario Golf** en N3DS está espectacular.





► Los **Koopalings** están listos para enfrentar el reto.

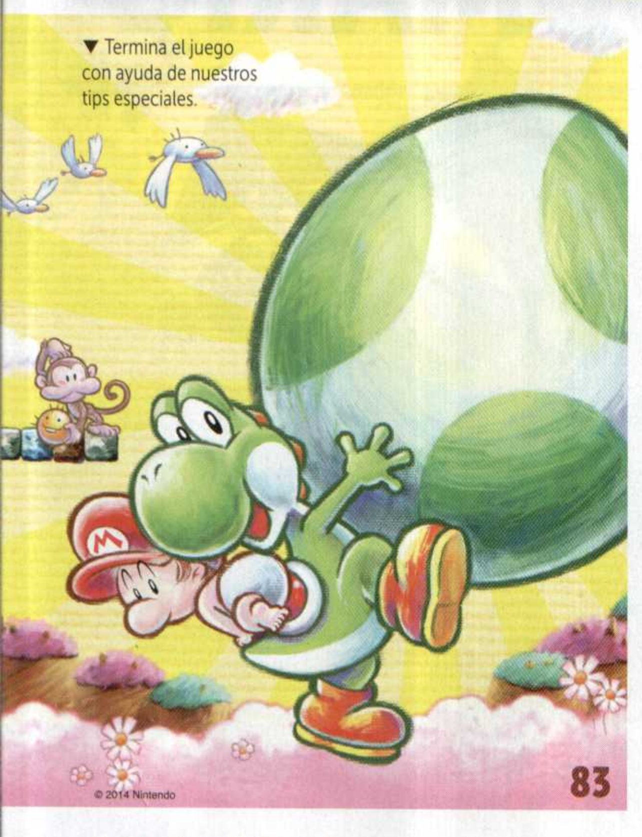
REVIEWS

NUESTRA PORTADA



▲ **Conception II** es un JRPG que ya está disponible en N3DS.





▼ Termina el juego con ayuda de nuestros tips especiales.



◀ Nuevas técnicas para ganar tus batallas.



▲ Descubre el anime de Bayonetta.



COMUNIDAD

TIPS

PREVIEW

DE INTERÉS

Club Zelda

¿Te falta alguna botella? Te mostramos cómo obtener las más complicadas en este gran título de Nintendo para su consola portátil.



EDITORIAL

Mayo 2014

© 2014 Nintendo

A un mes de la Electronic Entertainment Expo 2014. ¡Contemos los días!



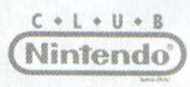
▲ Un consejo, *Show no mercy*!

Comencemos a marcar en el calendario lo que nos falta para el evento más importante de la industria. Seguramente tendremos gratas sorpresas por parte de Nintendo, y nos gustaría que las licencias fueran por el mismo camino. Pero vamos a esperar, ya lo descubriremos.

Por lo pronto, lo que considerábamos lejano en su momento ahora es ya una realidad: la aparición de **Mario Kart 8**, para Wii U. Cuando se anunció el título, quedé muy emocionado, y no por el simple hecho de que la serie llegaría en HD, sino porque en cada entrega vemos algo nuevo. En este caso, las variantes de gravedad. De por sí el juego es una divertida locura con todas las pistas, ítems y elementos en los escenarios, ahora que le han sumado ese factor, no puedo decir otra cosa que no sea... ¡enciendan motores y a correr se ha dicho!

Mantente en contacto con nosotros a través de nuestras redes sociales, búscanos como RevistaCN. ¡Recuerda que puedes descargar esta edición para tu iPad desde la AppStore!

Toño Rodríguez
Editor



Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210, México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@revistaclubnintendo.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra Monroy

EDITORIAL

EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez González

INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández Báez
Juan Carlos García Aragón "Master"

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

CORRECCIÓN DE ESTILO
Enrique Montañez Ortiz

ARTE

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DIRECTOR CREATIVO
Bogart Tirado Arce

COORDINADORA DE OPERACIONES
María de Jesús Hurtado Ramos

DIRECTORA EJECUTIVA EDITORIAL
Julia Santibáñez Escobar

COLABORACIÓN
Alejandro Ríos Díaz de León "Panteón"

DIGITAL

DIRECTOR DIGITAL
José Luis Carrete Alfeirán

DIRECTOR CONTENIDOS ONLINE
Sergio Cárdenas Fernández

RELACIONES PÚBLICAS

COORDINADORA
Monserrat Ruiz Camacho

GERENTE
Israel Lara Guillén

PUBLISHER
Fabiola Andrade Morales

VENTAS

DIRECTORES DE CUENTAS
Óscar Gaona Lozano
Héctor Lebrija Guiot
Christian Rojas Barrero
Tel: 5261 2600

DIRECTOR DE MARCAS Y DIGITAL
Ernesto Sánchez Castañeda

REPRESENTANTE COMERCIAL OCCIDENTE
María Begoña Beorlegui Estévez

REPRESENTANTE COMERCIAL MONTERREY
Juan Ramón Zurita Cano

REPRESENTANTE COMERCIAL SURESTE
Éricka Jesús García

MARKETING

DIRECTORA DE MARKETING
Patricia Cárdenas Godoy

DIRECTORA DE COMUNICACIÓN ESTRATÉGICA
Patricia Martínez Trujillo

OPERACIONES

DIRECTOR DE OPERACIONES
John Jairo Mejía

COORDINADOR DE SUSCRIPCIONES
Ramón García Calderón

COORDINADOR DE CIRCULACIÓN
César Jacques Cuevas

COORDINADOR DE PLANEACIÓN COMERCIAL
Luis Velasco Hernández

DIRECTORA DE PRODUCCIÓN
Refugio Michel García

FINANZAS

DIRECTOR DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Oziel Fontecha



TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL / VP CENTRO Y SUDAMÉRICA
Rodrigo Sepúlveda

DIRECTORA GENERAL MÉXICO, EUA Y PUERTO RICO
Martha Elena Díaz Llanos

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL INTERNACIONAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Mauricio Arnal



Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 23 N° 5. Fecha de publicación: Mayo 2014. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.,** Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Francisco Javier Martínez Staines. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 22 de mayo de 2013, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00.. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Reproducciones Fotomecánicas, S.A. de C.V., Durazno No. 1 esquina Ejido, Col. Las Peritas Tepepan, Xochimilco, México D.F., C.P. 16010.
Impresa en Chile por: QUAD GRAPHICS CHILE S.A., AVENIDA GLADYS MARIN 6920 ESTACION CENTRAL SANTIAGO CHILE

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 – 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl, www.televisa.cl. • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio Iaca Brokers - 2° Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A., Av. Venezuela cruce con calle Mohedano, Torre JWM, piso 11, Urbanización El Rosal, Caracas, Venezuela. Tel. (582) 12-935-70-51 al 55. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

ISSN 1665-7888

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Teléfono: 01 800 REVISTA
www.tususcripcion.com

Pasacartas



Mayo 2014

A un mes de la próxima Electronic Entertainment Expo, Nintendo sigue dando muchas sorpresas

Dixie Kong comenta

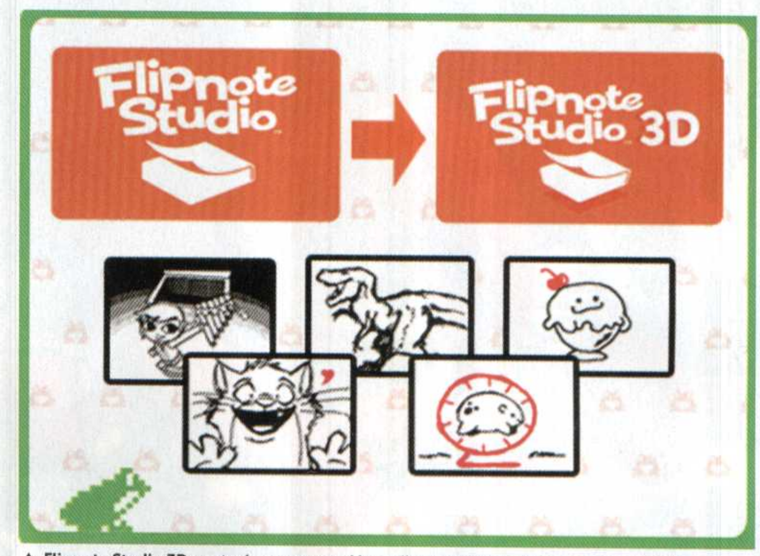
¿Sabías que si presionas Y, A, Select, A, abajo, izquierda, A, abajo en **Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest** ganas 50 vidas?



Flipnote Studio 3D

¡Hola, revista Club Nintendo! Ésta es la primera ocasión que les escribo, quisiera que me respondieran las siguientes preguntas:
¿Cuándo va a salir el juego **Flipnote Studio 3D**? Llevo mucho tiempo esperando su lanzamiento.
¿Cuándo saldrá la revista edición especial de **Mario**?
¡Gracias! Espero que me respondan.
Fernando Santiago
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Fernando! Espero que te encuentres muy bien. Son muchos los fans de **Flipnote Studio** que están a la espera de la próxima edición para Nintendo 3DS, el problema es que hasta ahora Nintendo no ha publicado la fecha oficial de lanzamiento, esperemos que nos den más información al respecto en la próxima Electronic Entertainment Expo. Lo que ya es un hecho es que dicha aplicación será totalmente gratuita, incluso podrás transferir tus diseños que hayas hecho en la versión de NDSi.
En cuanto al especial de **Super Mario Bros.**, ya está disponible desde el pasado 15 de abril, así que te recomendamos que vayas por el tuyo, pues además de gran información, trae una sorpresa que seguro te encantará.



▲ **Flipnote Studio 3D** contará con una opción *online* para interactuar con otros usuarios.

Sobre Hatsune Miku...

¡Hola, CN! Tengo una pequeña duda: en agosto del año pasado salió por parte de SEGA el videojuego **Hatsune Miku Project Diva F** para consolas rivales; además, en Japón apareció uno para N3DS, **Hatsune Miku Project Mirai**. ¿Creen que llegue este último a América algún día?
Y otra cosa de parte de mi hermano: ¿habrá algún New **Super Mario Bros. 3** para Nintendo 3DS?
Rin Nekomura
Chihuahua, México

¡Hola, Rin! Actualmente ya hay dos versiones -en Japón- de **Project Mirai** para Nintendo 3DS. Desafortunadamente, ninguna de éstas se ha adaptado al mercado americano. **Project Mirai** es un juego de ritmos que se ha vuelto muy popular tanto en el mercado asiático como en el nuestro. Esperemos que SEGA pronto traiga una de estas versiones, pues existen muchos usuarios de Nintendo 3DS que lo comprarían sin dudar. En cuanto a **SMB3**, ya está en Consola Virtual de Wii U y N3DS.





@AleexAcev
Twitter

¿El portátil Nintendo 3DS también lee los cartuchos de NDS y N2DS?





Dariio Alejandro
Facebook

Revista Club Nintendo, ¿estará **TLOZ: A Link to the Past** en español para Wii U?





@JessSantosFdz
Twitter

¿Cuando salga **Tomodachi Life** vendrá con la consola N3DS de edición especial?



Carta del mes

Link se prepara para vivir una espectacular aventura en su próximo crossover

¡Hola, revista Club Nintendo! Espero que puedan resolver estas dudas:
¿**Hyrule Warriors** tiene relación con la versión de **TLOZ** que vimos en la pasada E3?
¿Es cierto que saldrá un *remake* de **Pokémon Emerald** para Nintendo 3DS?
¿Habrá alguna adaptación del videojuego **Battlefield 4** para WiiU?
Fabián Tapia
Vía correo electrónico

¿Cómo te va, Fabián? **Hyrule Warrios** es un *crossover* de **The Legend of Zelda**, con el estilo de **Destiny Warriors**. Ésta última es una de las franquicias estrellas de Tecmo Koei, y seguramente los fans de ambas lo recibirán con gusto. **Hyrule Warriors** se anunció en diciembre en un Nintendo Direct y, seguramente, habrá más info en la próxima E3. Respecto de **Pokémon**, hay muchos rumores, uno de ellos es el *remake* de **Emerald**, pero dudo de que se haga realidad. Recomiendo que te mantengas atento a nuestros canales informativos, así estarás enterado de las noticias de Nintendo de una fuente oficial. Por último, ya es un hecho que **Battlefield 4** no llegará a Wii U. Te recomiendo **Call of Duty: Ghost**, es una buena alternativa.



▲ **Hyrule Warriors** es una aventura alterna de la línea original de **The Legend of Zelda**.



◀ **Link** usará todo su poder para enfrentar a nuevos enemigos.

Rumores

¡Hola, revista CN! Les escribo para preguntarles sobre el rumor de **The Legend of Zelda**, que supuestamente habrá un *remake* de **Majoras Mask**, pero no se indica si llegará a Wii U o Nintendo 3DS. Incluso hay imágenes de la caja del juego, así que ¿habrá algún *remake* de este excelente título para Nintendo 64?
Mi otra duda es sobre **SSB**. ¿Es cierto que Nintendo planea poner a **Goku**?
Mauricio Márquez
Vía correo electrónico

Mucho se ha especulado en Internet sobre el *remake* de **Majora's Mask**, pero lamento decirte que todos los rumores son infundados. Por lo tanto, las imágenes que veas seguramente serán hechas por un fan con cierto talento en programas de edición de foto. Nintendo ha comentado que por ahora no está trabajando en ningún *remake* de dicho juego, aunque sí hay referencia de él en **A Link Between Worls**. Por último, no, **Goku** no es uno de los personajes estelares en el próximo **Super Smash Bros.**

Consola Virtual

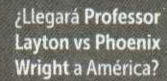
¡Hola! Soy nuevo en Facebook, adoro mucho su revista, espero que contesten mis dudas:
¿Algún día saldrán juegos de Gamecube para la Consola Virtual?
Adrián David Najar Aparicio
Facebook

¡Hola, David! No dudo de que algún día se presenten juegos de GameCube en Consola Virtual, pero no creo que sea pronto y quizá sea hasta la próxima consola casera de Nintendo.



▲ **Dixie Kong** debutó en **DKC: Diddy's Kong Quest**, en 1995.




¿Llegará **Professor Layton vs Phoenix Wright** a América?





Si tengo una suscripción a CN, ¿me van a mandar la edición especial de Mario?



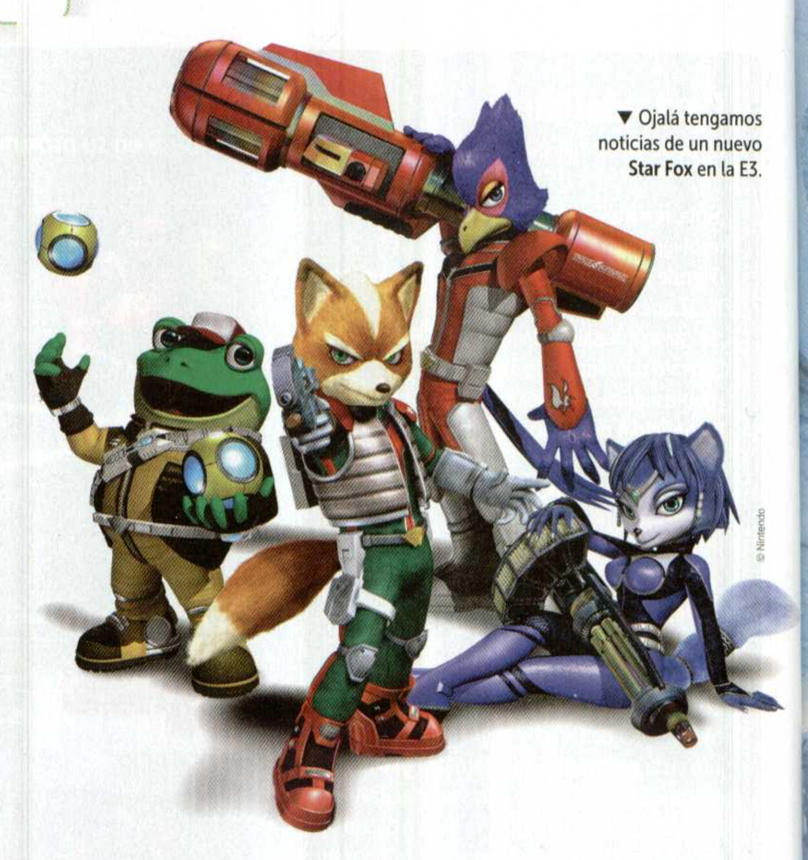


Sería genial que existieran más juegos gratis en la eShop del 3DS.





▲ Resident Evil: Revelations retoma el horror clásico de la serie.



▼ Ojalá tengamos noticias de un nuevo **Star Fox** en la E3.

Plants VS Zombies 2

¿Saldrá **Plants VS Zombies 2** para Wii U?
Marcos Baltrons
E-mail

¡Hola, Marcos! Sería buena idea que PopCap lanzara la secuela de **PVZ** en **Wii U**, pero aún no hay nada oficial.

¿Y Minecraft?

¡Qué tal, Club Nintendo! Tengo unas dudas. Espero que respondan. ¿Hacen promociones en la eShop? ¿Qué opinan del juego **Minecraft**? ¿Creen que deberían de sacarlo para Wii U o Nintendo 3DS como lo hicieron hace poco en PS3? He oído que **Resident Evil 7** saldrá para Wii U, ¿es cierto?
Richard Bar
Facebook

¡Qué tal, Richard! Regularmente la eShop tiene promociones, ya sea de descuento en juegos, descarga de demos o DLC, así que revisa continuamente para que no pierdas ninguna oferta importante. En cuanto a **Minecraft**, sería una buena decisión de Mojang (desarrollador) hacer una adaptación para Wii U, pero al parecer no hay planes para ello. Ojalá que pronto cambien de opinión y lo produzcan. De hecho, se ha convertido en uno de los títulos más rentables en los últimos años. En cuanto a **Resident Evil 7**, aún es muy temprano para saber en cuáles consolas estará.

¿Y Star Fox?

¡Hola, CN! Muy buena la revista, ojalá que sigan haciéndola muchos años más. Tengo una pregunta que hacerles: ¿Habrá un nuevo videojuego de **Star Fox**, ya sea en Wii U o N3DS? De ser así, ¿cuándo saldrá?
Carlos Cardiel
Facebook

¡Hola, Carlos! ¿Cómo estás? A muchos de nosotros nos encantaría que Nintendo retomara la serie **Star Fox**, pero por alguna extraña razón no lo han hecho. El último juego -sin ser *remake*- fue **Star Fox: Command**, en Nintendo DS (con modo multijugador *online*). Espero que pronto se anuncie alguna secuela, pues incluso varios desarrolladores (como Two Tribes, Platinum Games o Retro Studios) se han interesado en la franquicia. ¿A ti cuál compañía te gustaría que desarrolle el juego?

Envíanos tus dudas, comentarios, sugerencias o críticas de la revista al correo electrónico: pasacartas@revistaclubnintendo.com, y aparece publicado en esta sección. Recuerda que también puedes mandar tus preguntas cortas para la sección "Sí y No" a través de Twitter o Facebook.





@pichinep
Twitter

¿Tienen versión digital para Android o en otro formato?





Fabián A. Toledo
Facebook

¿Creen que el juego del anime **Shingeki no Kyojin** llegue a América?





@jlgallegosg
Twitter

¿Saldrá el nuevo **Batman** (de la serie **Arkham**) para Wii U?



Tu voz

: Smash Bros., cada vez más cerca de nuestras manos

Roy Zavaleta
E-mail

Me encantó el Nintendo Direct. Creo que presentar a nuevos personajes fue genial; además, el nuevo modo para N3DS luce espectacular.



Falta muy poco para que comiencen los grandes anuncios de la E3, pero Nintendo quiso darnos antes una muestra de lo que veremos próximamente en **Super Smash Bros.**, en el espectacular Nintendo Direct de abril.

El *hype* se percibía por todas partes, los comentarios en redes mostraban a los ávidos usuarios que especulaban sobre lo que podrían tener ambas versiones (N3DS y Wii U). Así, nos enteramos de los nuevos personajes y otros clásicos que regresan a la contienda, aunque también añoramos a otros que no han aparecido, **Snake** es uno de ellos. Quizá de las mayores sorpresas fue el modo Smash Rush (exclusivo en N3DS) que ofrecerá variedad al *gameplay*. Se trata de un modo multijugador en el que hasta cuatro participantes recorrerán un calabozo, compitiendo con varios enemigos y recolectando ciertos ítems, para luego enfrentarse unos contra otros aprovechando los recursos que hayan conseguido durante la carrera.

También vimos algunas de las opciones de combate en línea para Wii U: For Fun y For Glory, así como la posibilidad de restringir el acceso a los usuarios "malintencionados" que hagan trampas o no jueguen de manera adecuada.



▲ Elige For Fun, para divertirte, o For Glory, para pelear con todo tu poder.

Tanto en Wii U como en Nintendo 3DS habrá la misma cantidad de personajes

Pero, ¿qué opina la comunidad de Club Nintendo de estas noticias? Usuarios como **Álex la Eriza**, **Miguel García** o **Julio Calderón** quedaron fascinados por los anuncios en general, mientras que **Juan Pablo Aravena** y **Gabriel Almanza** no contuvieron la emoción por ver a **Greninja** (quizás el personaje de inicio más sólido que contienen las versiones X/Y de **Pokémon**). Por su parte, **Isis Harleth** comenta: "Me gustó mucho que pusieran distintas formas de jugar para que no haya *trolls* y nos divirtamos". Definitivamente **Super Smash Bros.** será un *must-have* para ambas consolas y seguro que en los siguientes meses recibiremos más información, así que manténganse pendientes de las notas y comentarios de Club Nintendo (revista, *web* y redes sociales).

Si quieren proponer temas para esta sección, escriban a: tuvoz@revistaclubnintendo.com.



@CdS_Radiomen

Nostalgia. Mis mejores recuerdos de la infancia son jugando **Star Fox 64** con mis hermanos.



@Keneret

¡Qué buena manera de festejar el Día del Niño con una edición especial de @RevistaCN! Muchas gracias.



gustavo300820

@RevistaCN es de las pocas revistas de videojuegos que todavía vale la pena leer ya que Internet ha aplastado a muchas.



Revista CN
Destacados del mes

Te recomendamos



▲ Mario Kart 8
Échale ojo al nuevo video de **MK8**, donde se muestran ítems y pistas.



▲ Super Mario Bros. U
Gamevistazo del primer juego de **Mario** en mostrar imágenes en HD.



▲ Conception II: COTSE
Atlus nos presenta su más reciente obra maestra en el género RPG.



▲ Persona Q
El mundo de **Persona** se mezcla con el *gameplay* de **Etrian Odyssey**.

YouTube
Youtube.com/revistacn

Encuesta
¿Cuál versión de Star Fox es tu favorita?

◄ **Star Fox 64**, el mejor de la serie, según los lectores de CN.

59% Star Fox 64 (N64)
17% Star Fox Assault (GCN)
13% Star Fox Adventures (GCN)
7% Star Fox (SNES)
4% Star Fox Command (NDS)

facebook.com/**RevistaCN**

Cada vez que compro una nueva edición de la revista Club Nintendo me siento como **Link** cuando saca un ítem de un cofre.
@FrostLora



Lo mejor de **Twitter**



@DarkKnight_mx

No sé si la decisión de no sacar **Arkham Knight** para Wii U se deba al "poder" de la consola o a la base ya instalada.



@Dezhel

Me encantaba cuando @RevistaCN ponía los fanarts que enviaban los lectores en la parte trasera de los pósters :(.



@alfonso1388

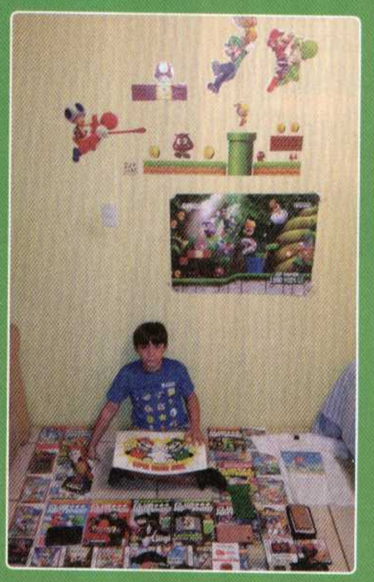
Me fascina la sección de los RPG. Soy fan de esos juegos. Deberían de hablar de los **Baten Kaitos**, que son grandes del género.



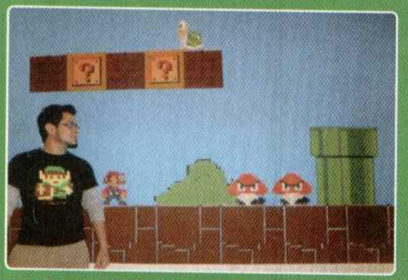
Twitter
@Revista**CN**

¡Sólo los fans más apasionados de Nintendo aparecen en esta sección!


▲ Gilberto Vela es gran seguidor de Nintendo, y seguro que su hija Carlota también lo será.


◀ Violeta Dorn nos envía la colección de Nintendo de su hijo.


▲ Richard Arzuaga es fan de **Pokémon**, en especial de **Pikachu**.


▲ Así pintó la pared Omar Ovalle.



▶ Diego Nicolás nos envía este dibujo de **Star Fox Assault**.

▲ Andrea Godoy nos demuestra que su hijo es todo un fan de Nintendo.


▲ Ésta es la colección de Abel Lara. ¡Excelentes juegos de SNES!

¡CUALQUIER MOMENTO PUEDE SER DIVERTIDO!

CON NINTENDO 3DS













Nuevos invitados



Varios personajes se unen a Super Smash Bros.


▲ ¿Cuántas veces hemos visto este duelo en **Pokémon X / Y**?

No podía faltar

Sheik se ha vuelto un gran personaje desde GCN. Está confirmado para Wii U y N3DS.



El título más esperado

No existe un juego para cualquier consola más anhelado que **Super Smash Bros.** para Nintendo 3DS y Wii U. Tan es así, que Nintendo dedicó un Smash Bros. Direct para informar nuevos detalles de su título.

Para empezar, se habló de las fechas de salidas, sí, en plural. Cada juego aparecerá en una temporada diferente de 2014: la versión para Nintendo 3DS lo hará en verano, mientras que la de Wii U, en invierno.

Por otro lado, se confirmaron varios personajes, el regreso de clásicos como **Yoshi**, **Zelda**, **Samus** y, claro, **Zero Suit Samus**; quizá faltaron de momento **Ness** y **Captain Falcon**.

En cuanto a las sorpresas, tenemos dos nuevos peleadores, **Charizard** (que en Wii aparecía junto a **Pokémon Trainer**) y **Greninja**, quien se ha convertido en uno de los favoritos de **X** y **Y**, pero no estarán solos ya que se han confirmado las **Master Ball**, que tendrán en su interior **Pokémon** Legendarios, como **Arceus**.

Visita

www.smashbros.com


▲ En ciertos momentos hay que unir fuerzas.

Lo más jugado


Donkey Kong Country: TF -Wii U-




Pokémon X/Y -N3DS -





Dr. Luigi -Wii U-



La aparición del título se mantiene en el aire

Sin fecha y sin noticias oficiales



▲ En corto

Ya está disponible **Metroid Fusion** en eShop de Wii U.



▲ ¿Se convertirá en el nuevo **Star Craft Ghost**?

La novela de **Watchdogs** para el Wii U de Nintendo se mantiene sin un final. No sólo no se ha confirmado fecha, sino que también ahora los rumores apuntan a que podría salir hasta 2015. No sería nada raro debido a los lanzamientos que Nintendo tendrá en meses importantes. Nosotros te mantendremos informado.

Visita

www.ubisfoft.com

Sigue el ritmo de las batallas

Square Enix prepara nuevo juego musical

Un juego diferente

Después del éxito que tuvo **Theatrhythm Final Fantasy** en Nintendo 3DS, ya se prepara la segunda parte, la que incluirá decenas de nuevos temas musicales de toda la serie **Final Fantasy**.

Muchos pensarían que el *gameplay* es similar al de **Elite Beat Agents**, pero no tiene nada que ver. Este título es mucho más elaborado y complejo, para que puedas encadenar movimientos y técnicas.



▲De lo mejor de la compañía para N3DS.



▲ El estilo de los personajes ha causado polémica entre fans.

Enfrentarás a diversos monstruos, y para derrotarlos tienes que seguir secuencias de ritmos. Si lo haces bien, las técnicas de tus compañeros se ejecutarán correctamente; de lo contrario, tendrás que intentarlo una y otra vez hasta lograrlo.

No hay fecha confirmada para nuestro continente, aunque en Japón ya se preparan para recibirlo en los próximos meses. Al no ser un RPG como tal, la cantidad de textos es limitada, así que la adaptación para América no tardaría mucho.

Ojalá que pronto se den nuevas noticias, por lo pronto seguimos esperando por un **Final Fantasy** para las consolas de Nintendo.

Visita

www.theatrhythm.com



Mario Party: Island Tour -N3DS-





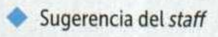
Animal Crossing: New Leaf -N3DS-





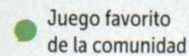
Bravely Default -N3DS-





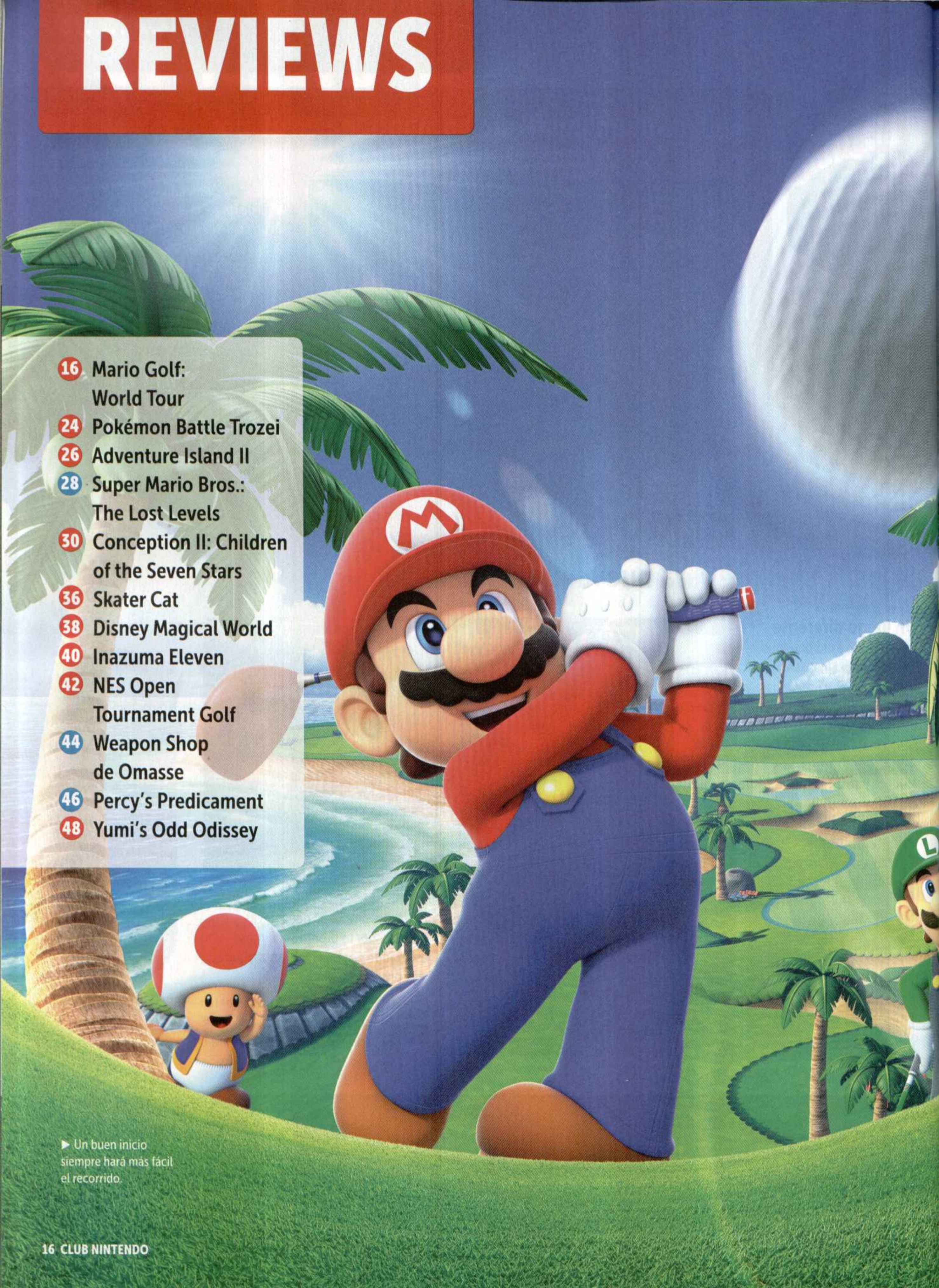
Altamente recomendado

Sugerencia del *staff*

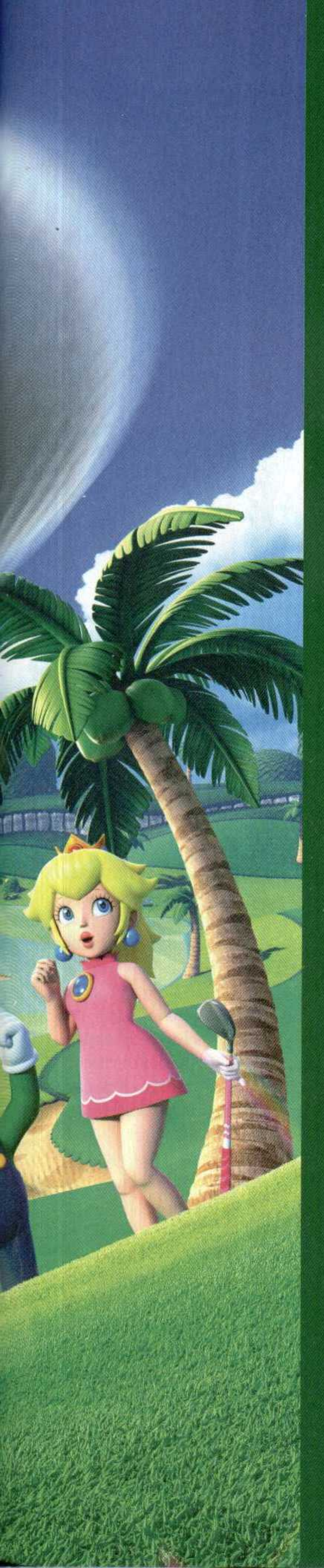


Juego favorito de la comunidad

REVIEWS



▶ Un buen inicio siempre hará más fácil el recorrido.



Mario Golf: World Tour

Regresa la emoción al estilo Nintendo



• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Camelot Software
• Categoría
Deportes
• Jugadores
1
• Opinamos
Ya era hora de una nueva entrega de esta gran serie



Situaciones cómicas

© Nintendo

Como ya es costumbre, los juegos deportivos desarrollados por la gran N son sumamente divertidos, pues muestran ángulos que nadie más puede, y **Mario Golf** para Nintendo 3DS es la confirmación de su creatividad.

Cerremos los ojos y centrémonos en lo que viene a nuestra mente cuando escuchamos la palabra golf. Por lo regular, sólo un enorme campo con banderas y mucha gente que guarda silencio la mayor parte del tiempo, aplaudiendo sólo en momentos determinados; es decir, completamente aburrido, no hay mucha emoción en el golf a menos que... no pues, a menos que nada, sólo los amantes de este deporte pueden disfrutarlo, pero ahora también nosotros lo haremos gracias a Nintendo.

En la serie **Mario Golf** encontraremos todo lo descrito arriba, pero también mucha diversión y situaciones que pueden cambiar el curso de los encuentros en un solo segundo. No al ritmo de **Mario Party**, claro, pero te aseguramos que será uno de tus títulos favoritos por la gran cantidad de opciones que incluye para que pases un rato muy entretenido.

La variedad de personajes te regalará horas de entrenamiento con cada uno



▲ Donkey Kong es uno de los personajes con mayor fuerza.

▲ Para que combine con su vestido, cambió el patio del castillo.



◀ Calcula bien el ángulo de tus disparos, para que no se pierdan.

Wii Sports Club

Si siempre soñaste con competir en **Wii Sports** de forma *online*, ahora es posible hacerlo en Wii U.



Una historia de éxito

Con este juego nos tenemos que remontar al lejano año 2000, bueno, no tan lejano, pero sí lo suficiente para marcar una historia muy especial, en la que se dio un giro a este deporte para siempre, de manera positiva.

Muchos seguramente conocieron los juegos para NES de golf, eran muy buenos pero les faltaba ese "extra" que hiciera jugarlos durante horas. Pues bien, la respuesta llegó para el Nintendo 64 en el año que mencionamos con **Mario Golf**. El simple nombre de nuestro héroe era sinónimo no sólo de calidad, sino también de diversión; a partir ahí, el golf dejó de ser aburrido y tomó un nivel nunca antes visto.

También tuvimos adaptaciones para portátiles y Nintendo GameCube, todas excelentes, con detalles y elementos que se han retomado para esta nueva versión en Nintendo 3DS.

Honestamente, no esperábamos este juego, fue de esas agradables sorpresas de los recientes Nintendo Direct, y lo agradecemos bastante. No significa que en Wii no disfrutáramos de Wii Golf, porque lo hicimos, pero no es la misma experiencia con la serie **Mario Golf**.

Antes de comenzar con el análisis general de esta entrega debes olvidarte de todo lo que tienes en mente sobre el golf, ya que nada de eso lo verás aquí, quedará fuera.

El objetivo del juego es el mismo que en cualquiera de esta actividad, meter la pelota en los agujeros en el menor número de golpes posibles; si es de un solo lanzamiento, mejor.

Los primeros escenarios están diseñados de manera tradicional; es decir, verdes campos con pocos obstáculos; realmente nada de que preocuparse, sólo practicar.

Después de esto viene lo interesante, digamos que es sólo un tutorial para que puedas conocer los movimiento's y acostumbrarte al control, aunque para muchos es la opción ideal para realizar las competencias, de este modo no le puedes echar la culpa de tu desempeño al escenario y obstáculos.

No hay mejor manera de disfrutar este deporte de manera virtual que con las creaciones de Nintendo



▲ Tómate todo el tiempo que necesites para pensar.

▶ Asegura tu golpeo antes de presionar el botón.





▲Tal vez los peces te puedan ayudar.

Principiantes y expertos

Todo es diversión en Mario Golf para Nintendo 3DS, pero si deseas competir de manera seria, también puedes hacerlo, ya que está diseñado para que apliques todo el conocimiento que tengas acerca de este deporte de élite en cada tiro que prepares.

Podrás decidir la fuerza y dirección con las que le pegues a la pelota, pero además vas a decidir exactamente en qué parte de la pelota golpearás, sin mencionar que el palo que usarás también será de tu elección completamente.

Lo interesante está en que son demasiados cambios en los campos, de hecho vas a enfrentar más dificultades que en la vida real. Una trampa de arena será un juego de niños comparado con lo que aquí te espera; imagina que, de entrada, algunos de los campos se encuentran bajo el mar.

En todos los tiros también deberás considerar factores como el viento. Dependiendo de la dirección de éste, tendrás que cambiar el estilo de tu disparo, así que no simplemente le pegues a la pelota con mucha fuerza.

De esta manera, se vuelve muy adictivo porque buscas siempre meter la pelota con, máximo, dos golpes, pero en ocasiones por el tamaño de los campos es muy complicado. Tienes que ayudarte de ciertos elementos para que la pelota tome un segundo impulso y pueda llegar al banderín sin contratiempos mayores. En realidad, todo está en la práctica y en el conocimiento básico de los palos de golf, en esto radicará la diferencia en las competencias.

Nuevos participantes

Podrás usar tus Mii en competencia



Ésta es una de las nuevas características del juego, los Mii que tengas en la consola van a tener su oportunidad dentro de los campos.





► Un buen golpeo es medio boleto para terminar pronto.



▲ Puedes analizar tu tiro milímetro a milímetro.



▲ ¿Se acuerdan de este personaje en el juego de NES?



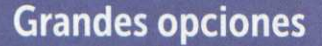
◄ En esta pantalla será donde tu personaje quedará listo.

Diferentes habilidades

Como es normal en este tipo de juegos, todos los personajes ofrecen una experiencia diferente, con cualidades muy distintas entre ellos. No es lo mismo que uses a Bowser que a Peach; en uno, la fuerza es mayor, en otro, el control. Debes tomar esto en cuenta antes de elegir con quién intentarás convertirte en campeón, ahora que si no te convence ninguno, pues cómprate otro juego... Está bien, tienes la oportunidad de usar a los Mii, como ya te habíamos comentado, editarlo a tu gusto para que no tengas queja, además de que por cada actuación destacada que logres podrás mejorar los ítems que usa, también cambiar su ropa.

Esto realmente no modifica nada el desempeño de tu Mii, pero sí logras que se vea a la moda y te identifiques más con su estilo de vestir.

Las modificaciones a tus personajes, cambiarán su desempeño dentro de cada uno de los campos



Grandes opciones

Juegos de golf que puedes probar



We Love Golf! - Wii
Juego de Capcom en el que podíamos usar a varios personajes clásicos.



Super Monkey Ball - GCN
Una de las adaptaciones más profesionales que recordamos.



Mario Golf - Nintendo 64
Nintendo comenzó su revolución deportiva con este título.



Competidores de primer nivel

¿Confías en derrotar a todos?



Bowser

No tiene mayores cambios. Personaje útil cuando de potencia se está hablando.



Daisy

Quizá no se ha confirmado para **Super Smash Bros.**, pero en este juego es de las mejores.



Peach

Junto a **Daisy**, son personajes ligeros con un buen balance general. Resultan una excelente opción.



Yoshi

No puede faltar a una competencia como ésta. Una alternativa para los que van comenzando.



Mario

Es el personaje más equilibrado de toda la plantilla, puede hacer frente a cualquier campo sin problemas. Te recomendamos que lo uses primero para acostumbrarte al estilo de juego.



Boo

Al igual que en **Mario Tennis**, tiene un tiro algo curioso que puedes aprovechar en cada turno.



Wario

Si lo que buscas es poder sobre control, no se hable más: ésta debe ser tu elección.



Jr.

Con las ventajas de la fuerza en el disparo, pero sin perder mucho el control de los mismos.



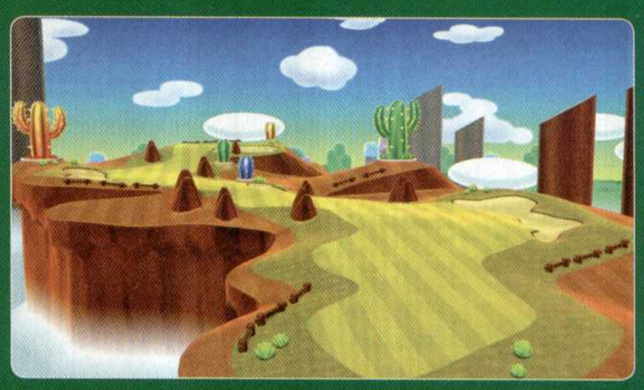
Waluigi

Un juego balanceado puede llevarte a ganar puntos de manera rápida por su precisión.

No todo será de color verde
Ubica bien los hoyos antes de disparar



Cuidado con las bolas elevadas
No tienes muchas opciones. Intenta mandar la pelota con tiros rectos, o terminarás frustrado por las hojas.



Desierto peligroso
Aquí de lo que te tienes que cuidar es de las pendientes. Un tiro sin fuerza, y puedes quedar atrapado durante varios minutos.

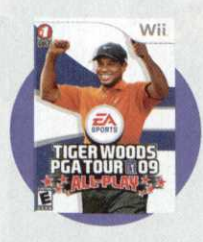


Sin problemas
En este campo no tendrás mayores contratiempos, simplemente tienes que asegurar bien el ángulo y listo.



Hogar, dulce hogar
Ya hemos peleado y participado en carreras de *karts*, sólo le faltaba al castillo real una competencia de golf.

No importa el campo en donde juegues, en todos puedes usar tus movimientos especiales



▲ El famoso jugador profesional también tuvo su título.

Adiós al aburrimiento
Una de las ventajas que ofrece este juego para Nintendo 3DS es la cantidad tan amplia de modalidades para divertirse, todo en Castle Club.

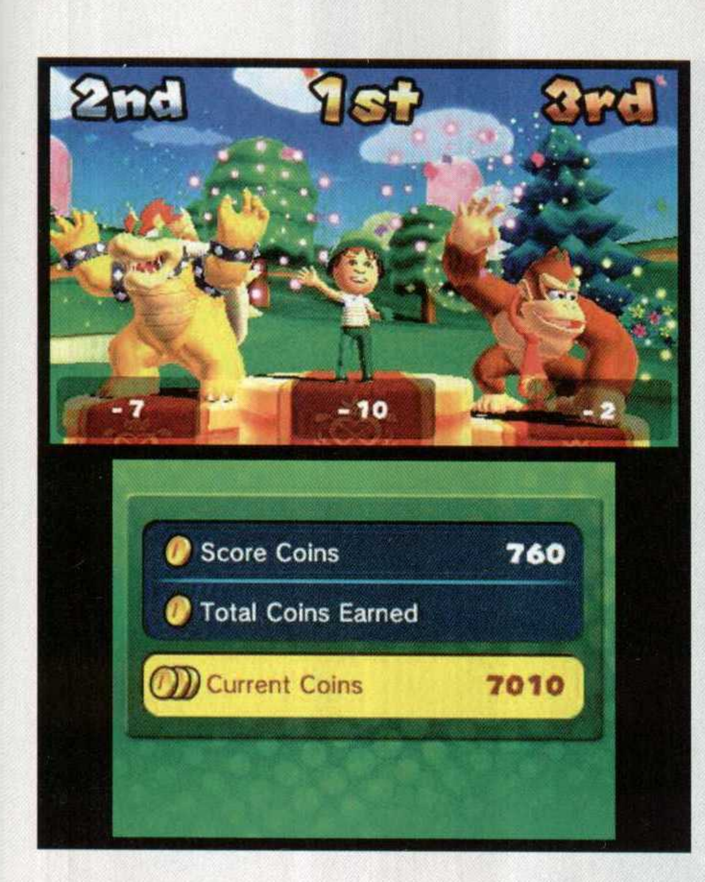
En dicha opción estaremos como jugadores solitarios, es el modo para una sola persona, donde podremos competir en distintos torneos, practicar nuestros tiros y donde hay minijuegos bastante adictivos, en los que siempre vamos a querer mejorar nuestras marcas. En ese sentido el juego ofrece una buena cantidad de variantes.

Es ideal para llevarlo a cualquier parte y jugar una partida rápida; no tienes que estar todo el tiempo pegado a la consola, un par de golpes es todo lo que necesitas.

Lo mejor de este tipo de juegos es compartirlos con amigos, así que para las reuniones ya podrán agregar **Mario Golf: World Tour** a sus partidas. No sólo competirán contra las personas que estén a su lado, sino también contra cualquiera en el mundo que desees retarlos, las opciones en línea son muy completas.

Podrás participar en pequeños torneos para decidir quién es el mejor en determinados campos, pero lo mejor es que también tienes la posibilidad de crear tus propias reglas.

Ya se acabaron esos días en los que los pretextos eran la salida para justificar una derrota, al menos en este título, porque ahora tú decides cómo se va a jugar, el tipo de limitantes y de objetivos. Todo para que te diviertas de una manera diferente cada vez que estés con tus amigos. Nos pareció una gran cualidad.



◀ Ya puedes pensar cómo celebrar tus triunfos.

Familia Kong

No podían quedar fuera

Directamente de su estreno en Wii U, también tenemos a estos dos miembros de la familia de simios más famosa de los videojuegos.



¡Hoyo en uno!

Llegó el momento de las conclusiones, no hay que pensar mucho para afirmar que éste es el mejor juego de la serie **Mario Golf** que se haya realizado. Todas las opciones y detalles que conquistaron al público desde el Nintendo 64 están presentes y potenciadas por las funciones extra de la plataforma, como la pantalla táctil, que nos permite ubicar el sitio exacto para golpear, lo cual en todos los juegos de golf siempre ha sido algo complicado porque un pequeño cambio y todo el cálculo se pierde.

¿Nunca has jugado golf y lo único que sabes es que Tiger Woods siempre está en problemas de demandas legales? No te preocupes, el título es tan profundo como tú lo quieras, no vas a sufrir en ningún momento, se adapta perfecto a lo que decidas.

El catálogo de títulos para Nintendo 3DS nos deja con la boca abierta, cada mes aparece un nuevo juego que no podemos dejar de recomendar, y en esta ocasión **Mario Golf: World Tour** (junto a **Conception II**) es el elegido para que lo sumes a tu colección.

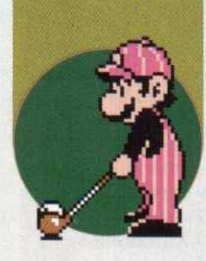
Como todos los títulos deportivos desarrollados por Nintendo, no esperes reglas originales, aquí se trata de divertirse y de vivir una emoción que en la realidad no sería posible.

Hemos jugado muchos títulos de golf a lo largo de los años, pero consideramos que éste es el más completo, fácil y rápido de jugarse, situación que sólo habíamos visto en los minijuegos dentro de obras como **Monkey Ball**.

Aleja las dudas de tu mente, debes tener este título pase lo que pase. Puede ocurrir cualquier cosa en cada campo, no tienes asegurado el triunfo hasta que la pelota entre al agujero. Todo esto es lo que lo vuelve único, ojalá que pronto veamos una adaptación para Wii U, estamos seguros de que el uso del GamePad lo haría más fantástico.

NES Open

Un clásico del que te platicamos en este mismo número de la revista. No te lo puedes perder, debes descargarlo.





▲No te distraigas en estos momentos.

La culminación de un concepto se ha dado en el Nintendo 3DS. Mario Golf: World Tour es una muestra de talento en el diseño.

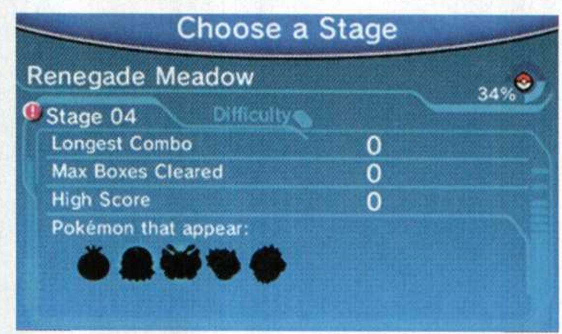
RANKING **CN 9.0**



◄ Ambas pantallas tienen importancia en la partida.



▲ Algunas jugadas son muy obvias.



▲Siempre podrás ver tus logros.

Pokémon Battle Trozei

No todo en la vida son batallas



• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Nintendo
• Género
Puzzle
• Jugadores
1
• Opinamos
Refrescante y sencillo de jugar



A estas alturas hemos visto juegos de cualquier tipo de género acerca de **Pokémon**, desde los tradicionales RPG, que a todos nos encantan, hasta aventuras sin entrenadores, con figuras de juguete, en carreras, tomando fotografías. En fin, lo hemos hecho todo, pero ahora llega un nuevo reto, un juego de *puzzle*.

El objetivo de Nintendo con este título era claro: crear un juego fácil que todo tipo de persona pudiera comprender, pero al mismo tiempo que el conocimiento de seis generaciones de **Pokémon** también fuera importante.

La mecánica es la siguiente, aparecerá la pantalla inferior repleta de figura de distintos Pokémon, y con el *Stylus* o el cursor, debemos cambiarlas de lugar, una posición, a cualquier dirección para lograr reunir al menos tres iguales para que desaparezcan.

Seguramente que en este momento te viene a la mente el popular juego de los dulces, para dispositivos móviles, pero créenos que no tiene nada que ver. Para empezar, aquí no debes pagar para continuar jugando después de un tiempo... en ese sentido, es más parecido a **Zoo Keeper**.

Las cadenas, aunque frecuentes, no son tan espectaculares como ocurría en **Pokémon Puzzle League**, para Nintendo 64. Esto por una razón muy simple que afecta a todos los títulos que han utilizado este esquema: no se tiene un control real de las piezas, y aunque se puede predecir un poco lo que ocurrirá en cada jugada, no puedes hacerlo más de dos movimientos. Es decir, si alguien hace una tercera cadena, será por suerte, obra de la casualidad; ese para nosotros es el principal problema y virtud de este juego, puede ser increíble para unos, pero para los expertos algo negativo.

Es importante que recuerdes los tipos de ataque básicos que causan más daño a cada tipo de criatura

Forma tu equipo

Algunas de las figuras que puedes usar en el juego



Froakie
Una grata sorpresa en la serie gracias a sus dos tipos.



Sylveon
Una evolución más para Eevee, ahora en el tipo hada.



Yvetal
Muestra su gran poder en este juego.



Eevee
Ideal para golpear a todo tipo debido a su naturaleza normal.



Skiddo
No es muy útil pero sirve para formar cadenas.



Fenekin
Este famoso zorro también hace su aparición en este juego.



Xerneas
No existe Pokémon de tipo hada más poderoso que Xerneas.



Bunnelby
¿Recuerdan a Rattata? Volvió, en forma de este conejo.



Fletching
Muy buen Pokémon para causar daño constante.



Dedenne
Este primo de **Pikachu** te puede sacar de muchos problemas.



Pikachu
El 12 de octubre se comenzó a transmitir.



Chespin
No es muy bueno pero sirve para hacer tiempo.

El tiempo es el factor a considerar en cada movimiento, ya que si tardamos demasiado en encontrar piezas que puedan desaparecer, vamos a perder la partida, por lo que te recomendamos que siempre busques dos o tres opciones para que no te ocurra esto.

Ahora pasemos a la parte interesante, a la que los entrenadores esperan, el conocimiento de los tipos.

Vas a tener ciertos enfrentamientos Pokémon, pero lógicamente no como en la serie principal, aquí todo se va a interpretar de acuerdo con tus combinaciones, pero la parte crucial está en el tipo de criatura que utilices, su elemento dañará al Pokémon enemigo, y claro, si es de un tipo eficaz, el daño será mayor. Por eso es imporante que decidas bien cuáles son las piezas que juntarás.



▲ Tendrás rivales más complicados que otros.

No es un título competitivo como muchos *puzzles*; es decir, no está diseñado con ese objetivo, sino con uno más simple pero igual de valioso, divertirnos durante horas.

Sí, sabemos que si ya tienes tiempo en los videojuegos has disfrutado obras como **Tetris Attack**, **Dr. Mario**, **Meteos** o el siempre clásico **Tetris**, por lo que seguramente no se te hace tan atractivo **Pokémon Battle Trozei**, pero no lo ubiques como un juego para mostrar tu gran habilidad, sino como un respiro, ideal para ese momento en el que sólo deseas divertirte sin romper marcas ni hacer jugadas espectaculares.

Para expertos



Si quieres competir realmente de manera profesional, este juego es el indicado.

Es el título perfecto para que comiencen los pequeños jugadores a conocer lo que ofrece este mundo.

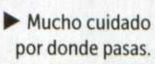
RANKING **CN 7.5**



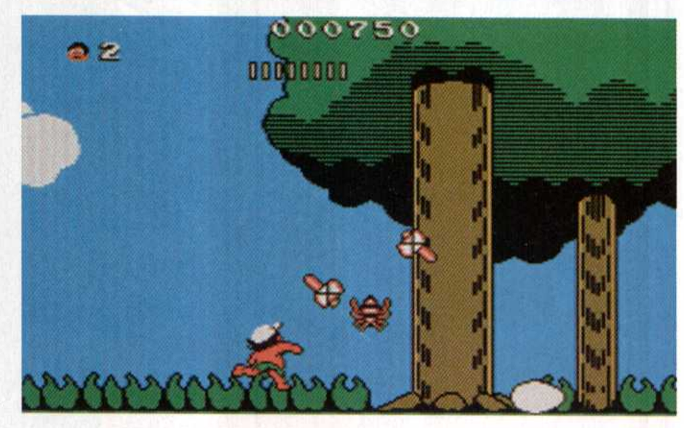
▼ Nunca pierdas de vista la barra superior de vida.



▼ Usando *Surf* antes de que fuera *mainstream*..


▶ Mucho cuidado por donde pasas.





▶ Los ítems se encuentran al romper huevos gigantes.

Adventure Island II

Una secuela que mejoraba el original



• Compañía
Konami
• Desarrollador
Konami
• Plataformas
Deportes
•Jugadores
1
• Opinamos
Un clásico para las nuevas generaciones



Pocos son los juegos que aparecieron en la época del NES, y aún se recuerdan con cariño debido a que por extrañas razones no tienen una secuela en la actualidad. Podríamos nombrar varios ejemplos, pero en este caso hablaremos de **Adventure Island**, famosa serie de Hudson.

En su primer título, llegó al NES y muchos lo conocimos como el "Capulinita", debido al parecido de Master Higgins, el protagonista, con el comediante mexicano "Capulina"; como sea, logró cautivar al público por su estilo de juego, retador y divertido.

El objetivo era recorrer varios niveles en una isla prehistórica, un juego de plataformas perfecto que agregaba un desafío muy interesante.

No podíamos dejar de comer frutas durante todos los escenarios, no porque el personaje tuviera hambre, sino porque cada segundo que pasaba, una barra que aparecía en la parte superior de la pantalla iba desapareciendo, pero al comer una fruta se regeneraba;

Para que se te faciliten los retos, puedes montar ciertos dinosaurios

lógicamente, si llegaba a cero, perdíamos una vida. Lo mejor era que muchas frutas estaban colocadas estratégicamente en sitios donde para tomarlas debías arriesgarlo todo en un salto.

Pues bien, toda esta emoción ha llegado al Nintendo 3DS gracias a la eShop; en serio, ésta sí es una de esas joyas que no puedes dejar pasar por nada, extraordinariamente divertido, con un diseño de niveles espectacular para la época, ideal para jugar cuando no quieres pensar mucho en una historia y sólo deseas pasar un buen rato.

No hay pretextos para no conseguir este título, pasan los años y sigue siendo excelente.

RANKING CN **8.0**

Nintendo

MARIOKART 8™

VOLTEA TU DIVERSIÓN

DISPONIBLE EL 30 DE MAYO

#MK8





Juego y Consola se venden por separado.





▶ Algunos elementos del fondo cambiaron.



Super Mario Bros. The Lost Levels



- Compañía
Nintendo
- Desarrollador
Nintendo
- Género
Plataformas
- Jugadores
1-2
- Opinamos
Ya extrañábamos este tipo de reto



El juego perdido llega a nuestro Wii U

Hace muchos años, más de veinte, este juego, **Super Mario Bros. The Lost Levels**, era algo así como un mito para nuestro continente, ya que se trata del verdadero **Super Mario Bros. 2**, que por creencias respecto de que su dificultad podría ser demasiado para los jugadores americanos, prefirieron traer **Doki Doki Panic** como la secuela, cambiando personajes principales.

Seguramente ya habías escuchado esta historia, aquí mismo la hemos contado en varias ocasiones, pero lo interesante de esto es que, en cuanto a la dificultad, no estaban tan equivocados.

Se presenta la misma estructura en cuanto a diseño de escenarios que vimos en el original: debes pasar varios niveles, bajar la bandera y en el cuarto derrotar a **Bowser**.

Aquí el problema es que tanto los enemigos como los obstáculos están diseñados para volverte loco, colocados estratégicamente para complicarte cada paso en el mundo.

Tienes que ser muy preciso en los movimientos que realizas, si no quieres caer en un barranco o víctima del fuego de alguna muralla en un castillo. Es un reto a tu habilidad como ningún otro.

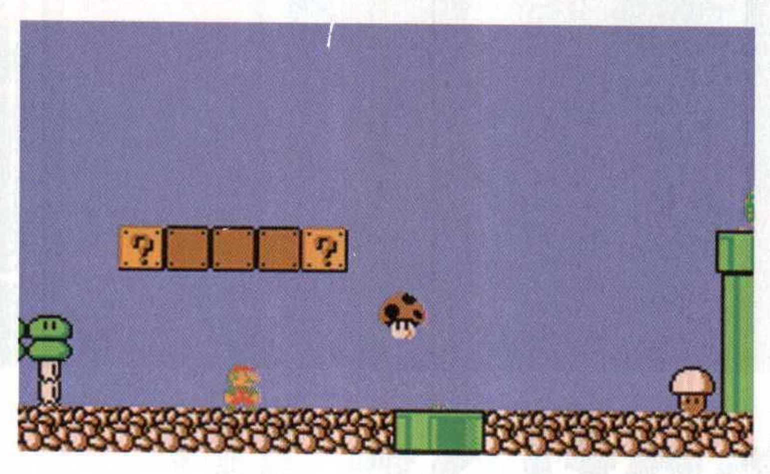
El truco de rebotar en una tortuga para reunir vidas sigue presente y es prácticamente obligatorio

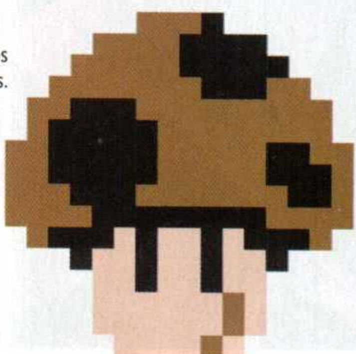


▲ Salta por tu vida.



▲ Dos viejos conocidos.


◀ Es momento de correr y avanzar.


▶ No todos los premios son buenos.

Los castillos de Bowser son todo un laberinto desde los primeros niveles. Considera el tiempo

Pero no sólo tus manos tienen que ver con el desarrollo, también tu imaginación, porque en ocasiones verás obstáculos, estructuras que parecería imposible de saltar, pero que ocultan algunos bloques secretos.

No te vamos a mentir, vas a sufrir y vas a perder muchas vidas en cada nivel, pero es tan adictivo que no lo querrás dejar hasta llegar al final. Es una especie de relación amor-odio que no puedes dejar por nada.

Si eres de la vieja escuela, seguro que te atrapará en un segundo, pero si eres un jugador joven, te recomendamos que entres con la certeza de que estás ante una gran obra, pero que te va a costar mucho trabajo superar.

Una de las ventajas que tiene este título respecto del original, y que será la salvación para muchos, son los puntos de guardado; no importa cuántas veces pierdas, puedes continuar como si nada hubiera pasado con tu avance.

El hongo que aumenta el tamaño se mantiene, pero como aquí no se trata de ayudarte, sino de complicarte la existencia, también tenemos al famoso "hongo venenoso" que te puede reducir de tamaño o matarte. Puedes identificarlo fácilmente por su color oscuro, pero lo difícil está en que a veces sale en estructuras de las que no es tan sencillo escapar.

Super Mario Bros. The Lost Levels es una de esas obras que dudamos de que se repitan, lo que más se le acerca en fechas recientes es **New Super Luigi U**. Pero en el juego de Wii tienes muchos tipos de ayuda, comenzando por el apoyo de los bloques del GamePad, aquí lo único que te acompaña es tu habilidad y cordura, que debes mantener en todo momento si no quieres ver tu consola destruida por el estrés. Tómatelo con calma, avanza a tu propio ritmo y disfrútalo.

Super Mario USA



Ese fue el nombre con el que se conoció nuestro **Super Mario Bros. 2** en Japón.

La muestra clara de que antes el reto era mayor en los videojuegos. Si no lo conociste, éste es el momento.

RANKING **CN 8.5**

▶ Fuuko es una de las protagonistas de esta sensacional aventura.

Conception II: Children of the Seven Stars

Fantástica aventura para los verdaderos fans de los JRPG



- Compañía
Atlus
- Desarrollador
Spike Chunsoft
- Género
Aventura/RPG
- Jugadores
1
- Opinamos
Resalta en visuales e historia



Fantasía
Violencia
Temas Sexuales
Desnudos parciales



Si algo reconocemos de Atlus, es su capacidad para crear una excelente línea de juegos y lograr ramificaciones que den paso a historias tan versátiles y desafiantes como entretenidas y atractivas. Por ejemplo, los juegos de **Shin Megami Tensei** han conseguido muy buena aceptación por parte de los fans, más ahora que escasean los títulos con contenido vasto y enfocado en el rol japonés.

Vimos la llegada exclusiva de **Shin Megami Tensei IV** a Nintendo 3DS y, claro, las historias alternas, como **Devil Survivor** o **Soul Hackers** que pertenecen, de cierta forma, al mismo concepto creativo.

Pero también hay otro extremo en este gran concepto, la saga **Persona** (lamentablemente nunca ha conseguido ninguna adaptación a consolas de Nintendo), que en sus últimas dos entregas principales concibió la estructura perfecta para las futuras series. Traigo a colación este título pues **Conception** y su secuela, (que estamos a punto de revisar), se inclinan más por el estilo de *gameplay* de **Persona**, que por lo visto antes en los diferentes **Shin Megami**.

Es decir, mientras algunos juegos se basan en la acción o investigación pura, en otros, como **Persona**, empleas gran parte de tu tiempo forjando lazos con tus amigos, tal como en la vida real, conociendo sus ideas, gustos, saliendo a divertirte con ellos o apoyarlos en cualquier situación.

De esa manera, se estrecha la amistad y se incrementan algunas de sus cualidades o estatus que bien pueden



Utiliza a tu favor la información de las pantallas

Sólo así te convertirás en un verdadero guerrero de Conception II



Elige tu ataque
Esta zona muestra las distintas acciones que puedes realizar por turno, como usar ataque físico, mágico, ítems, defensa o correr.

Objetivo
Muestra al enemigo a quien quieres golpear en el momento. Algunos ataques dañan a un grupo completo.

Debilidades
Ataca a los monstruos en direcciones específicas (puntos débiles), así aumentarás el daño total en cada turno.

Cadenas
Podrás almacenar puntos para generar reacciones en cadena, incluso aumentar algunos estatus de ataque o defensa.

Botones de acceso rápido
Si presionas R, X o Y, despliegas datos adicionales, como el nivel de HP y magia, o activar el modo de batalla automático.

Planea tus jugadas desde el comienzo, acomoda las piezas para lograr reacciones en cadena

afectar el comportamiento en batalla o la manera en que se comunican contigo. En el caso de **Conception II**, los lazos siguen presentes; sin embargo, ahora estarán más localizados en relacionarte emocionalmente con las chicas que protagonizan el juego.

Lógicamente el *gameplay* se desarrollará de tal forma que tendrás que sostener conversaciones de manera continua y, a su vez, elegir posturas de acuerdo con lo que creas conveniente en el momento necesario. Dependiendo de las respuestas que ofrezcas, ganarás puntos que te acercarán a subir de nivel en la relación con alguna de las chicas, aunque recuerda que si eliges opciones equivocadas, los resultados no serán tan óptimos como quisieras, así que medita qué es lo que sería más prudente decirle a cada chica.

Los orígenes

La entrega original de **Conception** fue una exclusiva para la primera consola portátil de Sony y, de hecho, únicamente se distribuyó en Japón. Por fortuna esto no ocurrió con la secuela, ahora Atlus apoya más la localización de sus videojuegos debido a la respuesta positiva que han tenido sus recientes lanzamientos, así como a la creciente afinidad de los jugadores por los JRPG.

En la pasada aventura, el protagonista fue **Itsuki Yuge**, quien debía enfrentar la fuerte batalla en contra de las impurezas que han provocado disturbios por todo Granvania, adonde fue transportado luego de cruzar un portal de luz. Así que el joven estudiante deberá forjar lazos estrechos con las chicas de la National Star God Academy para procrear a los **Star Children** (combinando su energía y alguna de las **Star Maidens**). A través de los **Star Childrens**, los héroes pueden explorar los calabozos y combatir de raíz toda la maldad que ha invadido la ciudad. Ahora, con **Conception II**, la temática de juego se mantiene en la misma línea, pero ofrece nuevos elementos que seguramente te encantarán.



▲ **Persona Q**, otro gran juego de Atlus. Saldrá a finales de año.



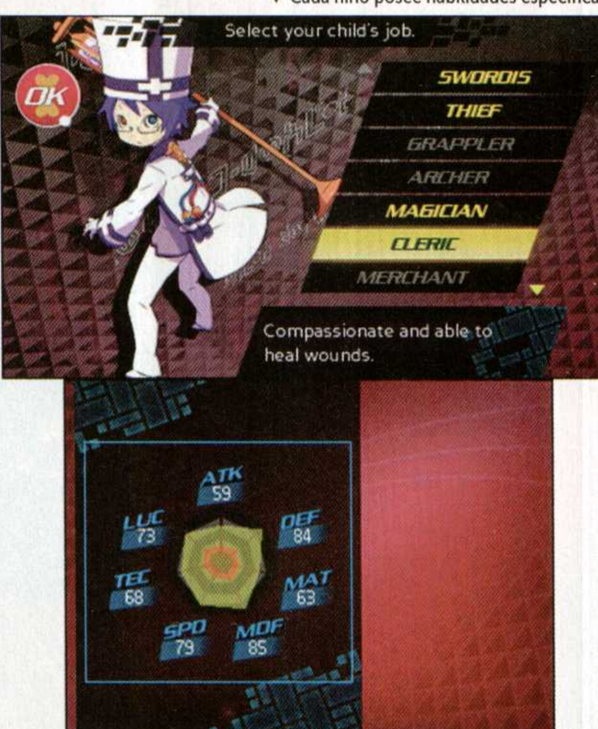
▲ El mapa del calabozo aparecerá en la parte inferior derecha.



◀ Las batallas son realmente espectaculares.



▼ Cada niño posee habilidades específicas.





▲ Varias escenas son segmentos de video animado.

Chlotz será un buen aliado del héroe principal, incluso le dará buenos consejos para completar la historia



Los guardianes estelares
Wake y Archus mostrarán el poder del Star God



La idea y concepto en general se mantiene muy apegada a la entrega anterior, sólo que en esta ocasión se integran más personajes y posibilidades de creación de **Star Children**.

La nueva aventura

Esta historia nos transportará al mundo de Aterra, el cual fue invadido por múltiples criaturas demoniacas, así que la ciudad deberá preparar a los guerreros que combatirán para salvar el mundo. Sólo algunas personas podrán calificar para este reto, serán elegidos por **Star God**, quien les pondrá su marca en la mano y brindará el poder que necesitan para cumplir su objetivo.

Durante el juego deberás formar un pequeño escuadrón de guerreros y aventureros que posean características y habilidades distintas. Dependiendo de ello podrás cumplir algunos objetivos o sobrepasar ciertos peligros. Por supuesto, con cada enfrentamiento ganarás experiencia necesaria para incrementar tu poder y, así, maximizar el vínculo con **Star God**. Además, necesitarás mezclar los poderes del protagonista y los de las chicas de la escuela para crear a los **Star Children** (como ocurrió en la entrega anterior), quienes serán fundamentales para aumentar tu poder en la zona de combate. Si has jugado algún **Persona** o **Shin Megami**, te podrás dar una idea de la gama de posibilidades que tienes al crear un personaje.

En **Conception II** ocurre lo mismo, pues al crear a algún **Star Children** se fusionan las características del héroe con las de alguna chica, por lo que si ella domina la magia, el niño desarrollará dicha cualidad, pero si en cambio es una fuerte guerrera, el resultado será un poderoso aliado.

Las siete guerreras santas

Además de salvar el mundo, las siete chicas y los distintos personajes tienen una vida normal, así que deben combinar sus actividades diarias (escuela, amistades, trabajos, etc.) con la misión que tienen encomendada. Por lo tanto, es vital que aprendas a balancear tus actividades y dar importancia a los lazos que generes con



Conoce a las chicas de esta espectacular aventura

Cada una posee personalidad y habilidades únicas. ¡Juntas serán invencibles!



Ellie
Cursa el primer año. Utiliza un bastón mágico con el cual puede generar bastante daño.



Fuuko
En general, es de las más balanceadas. Puede atacar con sus pistolas duales o magia congelante.



Feene
Estudiante de tercer año. De las más poderosas guerreras, y más cuando usa su Gunblade.



Narika
A pesar de su timidez, es la vicepresidente de la escuela. Su poder elemental es tierra.



Serina
Alumna de tercer año. Su poder es impresionante. Posee un arma llamada Kick Gun.



Torri
Debido a su naturaleza, es bastante inocente y suele confiar en todo mundo. Utiliza una pistola mágica.



Cloe
Es la más madura y centrada. Siempre tiene sus objetivos definidos y hará todo para mantener el orden.

tus amigos o con las chicas, pues entre más fuertes sean los vínculos, mejores serán los resultados de tu aventura. **En Conception II: Children of the Seven Stars** podrás crear 30 clases de **Star Children**, siendo otra de las cualidades principales del juego, además de los vínculos y la profundidad de *gameplay*.

La aventura inicia con la llegada de **Wake** (el personaje principal) a la isla de Aterra, cuando de pronto descubre que **Fuuko** y **Chlotz** están bajo ataque de una criatura extraña, y aunque tratan de defenderse, no pueden hacer nada, así que los ayudará usando su espada para partirle el trasero al demonio.

Él les comenta que la marca de **Star God** aparece en su mano y que gracias a ello tiene el poder para proteger el mundo. De hecho, todos los discípulos están marcados, pero antes de obtener el rango deben pasar por un ritual que realiza **Matter**, el sacerdote de la iglesia (esta parte me recordó bastante a **Shin Megami Tensei IV**, pues el protagonista también debe pasar por una ceremonia de iniciación para ver si lo aceptan dentro del clan de samuráis). Allí te enteras de que las criaturas han atormentado a los habitantes de la ciudad durante más de 20 años y que tú serás el indicado para aniquilarlas, formando la élite "Hunters Nemesis" y liberando el poder divino.



▲ **Teddie**, aparecerá en **Persona Q**.

Wake tendrá dos estilos de imagen y durante la batalla utilizará dos espadas que causarán bastante daño

▶ Si algún aliado está en peligro, los demás lo defenderán.



▼ Los personajes se apoyan para conseguir mejores ataques.





▲ Los combates son por turnos. ¡Saca ventaja de tu poder!

El origen de las criaturas

Los monstruos se originaron en laberintos conocidos como Dark Circles. Durante el juego encontrarás ocho de estos lugares, uno de ellos es el laberinto de Pandora, el que propició todo hace dos décadas y a través del cual se siguen generando monstruos en todo momento.

Gradualmente la invasión de las criaturas infernales ha puesto en peligro la vida convencional de las ciudades, así que llegó el momento de poner fin a la amenaza, no sólo destruyendo Pandora, sino también los siete laberintos alternos que se crearon posteriormente. Cuando llegues a uno de estos sitios sombríos, un poder maligno te impedirá el acceso, por lo que deberás esperar a que salgan las criaturas y aprovechar el momento ideal para enfrentarlas.

Como dije antes, los **Star Children** son fundamentales para completar la misión, pero ¿cómo obtenerlos? Se forman a través del *Classmating*, donde se mezcla el poder de alguna chica con el del protagonista, quien resulta un caso especial, pues sus niveles de energía (ether) son tan elevados que aumentan drásticamente la posibilidad de crear **Star Children** poderosos.

Para mejorar tus posibilidades en la concepción, debes revisar el humor de la chica (verás una *happy face* en su estatus), ya que si está de malas -o no ha formado una relación plena con el héroe-, obtendrás un resultado negativo cuando consigas al siguiente **Star Children**; incluso, existe la posibilidad de que conciban gemelos, así que échale ojo a los íconos de la pantalla, serán útiles para generar a los héores más poderosos del juego.

Ahora bien, más adelante podrás enviar a los distintos niños a que vivan de manera independiente, con lo cual promoverán el crecimiento de la población en que se encuentren. De esta manera, surgirán nuevas instalaciones e incluso conseguirás que las tiendas surtan nuevos ítems que te ayudarán en los combates.

¡Edición de colección!

La mejor opción para disfrutar del juego

No sólo la historia y *gameplay* son la base de **Conception II**, sino también la música, que juega un papel importante. El set de colección incluye el *soundtrack* oficial. ¡No te lo pierdas!



◀ Éste es el traje de batalla que utiliza el protagonista.

▲ Las siete heroínas son sumamente distintas de carácter.

▲ Las batallas son ágiles y muy bien animadas.

Contenido adicional

A partir del día de lanzamiento de **Conception II: Children of the Seven Stars** (15 de abril), Atlus tendrá disponible distintos contenidos adicionales (DLC) que podrás obtener en la tienda del juego. De esta forma, no sólo ampliarás la variedad de trajes especiales, sino también tendrás la oportunidad de activar funciones adicionales que incrementen tu experiencia dentro de la aventura. Algunos de los DLC serán completamente gratis, éstos son: Warriors of Sadness, Fallen Disciples, Overlord's Return, Monokuma Strike y Monokuma's Revenge. Básicamente son enfrentamientos con personajes especiales. Mientras que los de pago incluyen trajes, ítems que permiten, por ejemplo, cambiarte a mercenario, bruja o caballero oscuro, etc., por los cuales deberás pagar poco más de dos dólares (o su equivalente en moneda nacional). Realmente el precio es simbólico y no es vital para el desarrollo del juego.

Por supuesto, estos elementos no son fundamentales para terminar el juego, pero sí dan variedad a tus actividades. En general, el precio no es tan elevado como en otros DLC que hemos visto en la eShop. ¿No crees?

Conception II: Children of the Seven Stars, presenta distintas clases de niños: normales, excepcionales y especiales

En conclusión

Atlus nos prepara una impresionante línea de juegos para este año, pero lo mejor es que comienza con la ansiada secuela de **Conception**; para luego continuar con **Persona Q**, otro título que no dudo en recomendarte, pues combina elementos de juego de la serie **Persona**, con *gameplay* similar a lo que vimos en **Etrian Odyssey**. Saldrá a finales de año, así que tienes suficiente tiempo para sacar provecho a **Conception II**, que te tomará entre 80 y 100 horas de juego si lo exploras a detalle, aunque el tiempo puede aumentar o disminuir dependiendo de las actividades que realices. Sin duda, cada hora de juego será recompensada por la temática envolvente y el *gameplay* dinámico.

Children of the Seven Stars es un magnífico JRPG que requiere dedicación por lo vasto de sus objetivos.

RANKING **CN 9.5**

¿Por qué no juegas?



Te recomendamos la última entrega de **Etrian Odyssey**, un RPG bastante creativo.




▼ Sube a toda velocidad para evitar las trampas.


▲ Varios gatos te seguirán en tu aventura.

▼ Este juego es compatible con Nintendo 3DS y 2DS.









Skater Cat

No sólo Tony Hawk sabe dominar la patineta



• Compañía
Teyon
• Desarrollador
Teyon
• Categoría
Aventura
•Jugadores
1
• Opinamos
Buena opción para los pequeños jugadores



Fantasía
Violencia

No cabe duda de que los gatos se han vuelto muy populares hoy día, así que si eres fan de los felinos, te presentamos una divertida opción para Nintendo 3DS.

Se trata de **Skater Cat**, y como su nombre indica, tu personaje principal es un gato, llamado **Ollie**, que debe recorrer distintos escenarios sobre su patineta, realizando una serie de trucos y suertes para reunir a los demás felinos (que se suman a tu recorrido), al mismo tiempo que vas consiguiendo atrapar todos los objetos especiales de cada nivel, como los pescados dorados, que aumentan tu puntuación.

Conforme avances en los escenarios, la velocidad de la patineta aumentará, por lo que necesitarás ser más certero al momento de presionar los botones para evadir los peligros que hay en el camino. En total hay tres diferentes mundos donde encontrarás hasta 25 distintos niveles de juego, que en conjunto contienen hasta 90 medallas especiales para comprobar tu talento sobre la patineta.

Recibe los "fantasmas" de los desarrolladores a través de SpotPass

Usa tus Mii

Como detalle adicional, tendrás la oportunidad de jugar con tus propios personajes **Mii**, esto al completar ciertas actividades y bonus dentro de cada escenario. En cuanto a la dificultad o reto, no es tan elevada, por lo que recomiendo este título para los pequeños jugadores que quieran divertirse con un juego que, en relación costo-beneficio, sea bastante atractivo.

Además, podrás activar la opción StreetPass para competir con tus amigos y ver quién es el más veloz.

Skater Cat ya está disponible en la eShop de Nintendo 3DS, con un costo de 59.99 pesos (mx).

RANKING **CN 7.5**

¡NUEVA ISLA, NUEVA AVENTURA!

YOSHI'S New ISLAND™

¡BÚSCALO YA!

TAMBIÉN EN ESPAÑOL

Nintendo®



NINTENDO 3DS™ y 2DS

▶ Sus aventuras son verdaderos clásicos.

▼ Conocerás a grandes amigos.

▲ Encontrarás muchos personajes memorables.

Disney Magical World

Tu boleto de acceso a una tierra encantada

• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Hand
• Género
Simulación
• Jugadores
1
• Opinamos
Interesante propuesta que puede dar más



Tiene mucho tiempo que no logramos ver un buen juego basado en los personajes de Disney, no exageramos al decir que tal vez desde los años en que Capcom tenía la licencia (quizá los juegos de **Kingdom Hearts** se pueden salvar), pero ahora parece que esto puede comenzar a cambiar gracias al desarrollo del estudio Hand, encargados de realizar **Disney Magical World** para Nintendo 3DS, juego del cual te vamos a comentar justamente, un título que puedes amar o dejar a un lado.

No estamos en una aventura basada en alguna de las películas de Disney; es más, no estamos en un género tradicional para el estilo de juegos que acostumbran lanzar.

Disney Magical World es un simulador de vida muy especial, porque no está ambientado en un mundo real, como ocurre por ejemplo en **The Sims**, aquí vamos a vivir en el universo de Disney, con todas las ventajas que esto representa, pero también responsabilidades.

Lo primero que tenemos que hacer es crear a nuestro personaje, ya con esto podemos comenzar con lo que para muchos sería un sueño hecho realidad: convivir a diario con los seres de sus animaciones favoritas.

Nada en la vida es gratis, eso nos lo han dejado muy claro en muchos videojuegos, por lo que en éste debes trabajar para que puedas pagar tu lujos, y nada mejor para un empleo de medio tiempo que en una cafetería, ideal para conocer gente.

Un título sencillo en sus conceptos, pero al mismo tiempo muy adictivo para cualquier jugador

Conoce a tus vecinos

Todos tienen algo que contar.

El símbolo de la compañía, un personaje que se ha ganado el corazón de varias generaciones.

La mascota fiel de **Mickey**, todos tenemos recuerdos de alguna caricatura en la que sale este perro.

Los famosos sobrinos del pato **Donald** también aparecerán en las calles de la ciudad.

Nos gustaría ver a estos personajes en otros géneros, como el de las plataformas

Dependiendo de tu desempeño y de las horas que dediques al juego, podrás conseguir diferentes artículos de colección para que tu personaje los use, como playeras, gorras, zapatos; de todo, pero eso sí, para obtenerlos necesitas ser constante.

Los personajes de Disney que vas a encontrar no son tan felices como pareciera, todos tienen algún problema en el que tendrás que ayudarlos. Obviamente, cuando lo logres, recibirás diferentes premios; esto es justamente lo que te mantiene pegado a la consola, la interacción y las recompensas.

A nadie le gustan las comparaciones, pero creemos que en este caso es necesaria debido a que el juego es muy parecido, al menos en su idea original, a otro grande de la consola, **Animal Crossing New Leaf**. Ambos ofrecen simulación, pero en ese sentido debemos mencionar que el juego de Nintendo es mucho más completo.

No estamos diciendo que **Disney Magical World** no sea bueno, simplemente que si ya jugaste **Animal Crossing** o no eres fanático de Disney, no encontrarás nada nuevo.Por otro lado, si eres amante de la simulación o de la compañía de **Mickey**, estamos seguros de que la vas a pasar como nunca. Es como visitar un pequeño parque de diversiones de manera virtual, con atracciones nuevas cada día. Siempre tendrás algo qué hacer, pero en gran medida dependerá de ti, de tus acciones, qué tan profundo pueda resultar. Es un juego para relajarte o para dedicarle mucho tiempo hasta lograr que todo sea como un sueño-



▲ Sigue la tradición de las consolas especiales.



▲ Encontrarás muchos personajes memorables.

Esperamos que sea el comienzo de una nueva racha de juegos grandes de Disney, lo necesitan.

RANKING **CN 8.0**

▼ ¿Imaginas un encuentro contra **Oliver**?

Inazuma Eleven

El futbol como siempre lo deseaste jugar



- Compañía
Level-5
- Desarrollador
Level-5
- Género
RPG
- Jugadores
1
- Opinamos
Ya esperábamos esta serie desde hace años



Violencia moderada

Una de las compañías que mejores juegos desarrolla año tras año es Level-5, no importa en cuál género prueben suerte, siempre tienen resultados excelentes.

Durante muchos años los títulos que habían lanzado acerca de la serie de animación **Inazuma Eleven** no habían llegado a América,pero esto por fin es cosa del pasado ya que desde hace unas semanas la primera entrega se encuentra disponible en la eShop de Nintendo 3DS.

Para quienes no sepan muy bien de qué estamos hablando, los pondremos en contexto. **Inazuma Eleven** es un anime deportivo al estilo de otros muy famosos, como **Slam Dunk** o **Prince of Tennis**, pero aquí el deporte es el futbol. Un equipo escolar, liderado por su portero, **Mark Evans**, busca lograr el campeonato; tarea nada sencilla porque muchas otras escuadras buscan el mismo objetivo con grandes jugadores.

El secreto de la animación es recrear situaciones que en la vida real no podrían ser posibles, como disparos con efectos que desafían las leyes de la física, o bien jugadas que más que de futbol parecen propias de un circo.

Todo lo anterior se ha logrado plasmar de manera perfecta en el videojuego; la historia, los personajes, sus movimientos especiales... encontrarás todo lo que ha hecho de la serie un éxito mundial.

Ahora viene la parte complicada. No es un título que siga la lógica, como ocurre en **PES** o **FIFA**, no vamos a tener control de un personaje, no estamos ante un simulador, sino ante un RPG.

Quizá lo anterior te parezca raro, porque no es común que se realicen juegos RPG basados en deporte, al menos en América, porque en Japón han existido toda la vida y son magníficos, es el estilo perfecto para dar la sensación de un anime.

Debes formar a cada jugador de acuerdo con la experiencia obtenida



▲ Puedes ver tus estadísticas en todo momento.

◀ Marca bien cada cambio de juego.

◀ Defiende la portería con honor.

▶ La personalidad de los jugadores influye bastante.

Como ejemplos podemos mencionar a **Captain Tusbasa**, para Famicom, y **Slam Dunk**, para Game Boy; ambos clásicos del género en Japón y que por desgracia no llegaron a América, aunque muchos los importaron.

De nosotros depende que las secuelas lleguen también a América

A diferencia de las obras antes mencionadas, aquí tenemos una gran ventaja para el *gameplay*: la pantalla táctil, que nos permite mover tanto el balón como los movimientos que queremos que hagan los jugadores dentro de la cancha. De este modo, los encuentros con defensas o delanteros no serán por azar, sino porque nos anticipamos a su recorrido, dando con esto un toque de estrategia muy importante a los encuentros.

La emoción de cada partido se ve potenciada gracias a los cinemas en los que se narra la historia, en los cuales nos vamos identificando con los personajes. Todos demuestran diferentes cualidades que debemos explotar, ya sea por su tamaño, fuerza o velocidad, y en la cancha tenemos que ubicarlos en el mejor sector para lograr que los rivales no nos puedan superar. No vamos a negarlo, de entrada parece que es un juego basado en **Los Supercampeones**, pero es más que eso, tiene homenajes a varias series, algunos muy obvios y otros no tanto; muchos se acordarán de las Fuerzas Especiales Ginyu de **Dragon Ball** en más de una ocasión. Pero lo verdaderamente importante es que le des una oportunidad, se encuentra a un gran precio en la eShop.

Destaca que el papel principal lo tenga un portero, no algún delantero, como es costumbre.

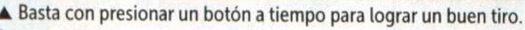
RANKING **CN 8.0**

Captain Tsubasa



Para Famicom tuvimos dos entregas de **Captain Tsubasa**, grandiosos juegos de RPG.





▲ Basta con presionar un botón a tiempo para lograr un buen tiro.



◄ La princesa ya está lista para el torneo.



▼ Este título forma parte de la serie "8 bit Summer", de N3DS.

NES Open Tournament Golf



• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Nintendo R&D2
• Categoría
Deportes
•Jugadores
1
• Opinamos
El principio de una gran serie

Mario y Luigi competirán por el campeonato

En este número tenemos dos grandes noticias para los fans del golf, pues ya podrán disfrutar de la nueva versión de **Mario Golf** en Nintendo 3DS, la cual, por cierto, es simplemente espectacular.

Pero si lo que buscas es algo clásico, ¿qué te parece **NES Open Tournament Golf**?, el primer juego de este deporte en el que apareció **Mario**. Podrás descargarlo desde la eShop (Consola Virtual) de Nintendo 3DS. Originalmente, salió en 1991 en NES, y realmente aprovechaba las capacidades de la consola, por lo que podemos ver distintos diseños de campos de golf y animaciones especiales en los tiros clave o llegadas al *green*.

Podrás elegir tres distintas modalidades de juego: Stroke, Match y Tournament.

Tal como ocurrió en los títulos anteriores del plomero, si participas como el primer jugador, controlarás a **Mario**, mientras que el segundo se quedará con **Luigi**; las bellas **Peach** y **Daisy** toman el papel de *caddies*. Ahora bien, el torneo se desarrollará en tres espectaculares sedes: Estados Unidos, Inglaterra y Japón, y en cada uno de estos países podrás encontrar situaciones diferentes, como el clima, viento o tipo de terreno, así que necesitarás mantenerte al pendiente de esos factores climatológicos. También será importante que calcules la distancia, para elegir el bastón adecuado; de esta forma, lograrás mejores tiros y quizá hasta consigas uno que otro "*Hole in One*".

Encuéntralo en la eShop de Nintendo 3DS y N2DS

En conclusión

Nes Open Tournament Golf es un título fácil de jugar y resulta bastante amable para participantes de todas las edades.

Buena opción en relación costo-beneficio para tu Nintendo 3DS.

RANKING **CN 7.5**



BRAVELY DEFAULT™



Weapon Shop de Omasse



El título que faltaba de la serie Guild 01

• Compañía
Level-5
• Desarrollador
Level-5
• Género
Aventura
• Jugadores
1
• Opinamos
Buen juego con bastante humor



Violencia
Desnudos parciales
Temas sugestivos
Lenguaje medio

Quizá muchos no lo recuerden, pero hace unos años Level-5 produjo una serie de juegos que llegaron en forma de compendio para N3DS en Japón, con el nombre de **Guild**, y se dividió en dos entregas. La pimera constó de **Liberation Maiden**, **Aero Porter**, **Crimson Shroud** y, claro, **Weapon Shop de Omasse**. Mientras que la segunda parte de **Attack of the Friday Monsters! A Tokio Tale**, **Bugs vs. Tanks** y **The Starship Damrey**.

Muchos de estos títulos ya los tenemos en la eShop (Nintendo 3DS) de América, y vaya que se trata de juegos hechos con pasión y de la mano de grandes creativos, como Goichi Suda, Yasumi Matsuno, Keiji Inafune o Yoshiyuki Hirai. Este último es un talentoso comediante y fue quien se encargó de **Weapon Shop de Omasse**, por lo que de inicio ya tenemos una buena referencia del contenido de este título de aventura.

Controlarás a **Yuhan**, un aprendiz de herrero que deberá trabajar en todo tipo de equipo para vender o rentar (en época de crisis no siempre alcanza para comprar) a distintos héroes, así como a otros clientes que lleguen a la tienda que, por cierto, es de su padre.

¡Combate a los demonios!

En cuanto inicias el juego aparece una imagen que nos recuerda a los clásicos RPG de NES, allí se desarrolla una pelea en contra de un enemigo poderoso, pero luego de unos golpes es derrotado, y así consigues la paz del mundo... Al menos temporalmente, pues luego de 10 años la historia vuelve a repetirse y los villanos salen de sus escondites para sembrar el terror, así que nuevos héroes deberán enfrentar el reto... y tú serás quien produzca sus armas.

Estilo de juego

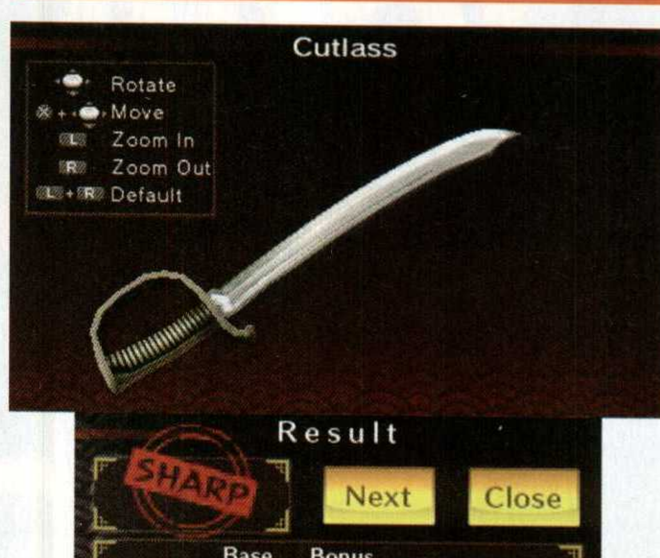
Aquí es donde empieza el detalle que hace único a este título, pues no se trata de un juego de acción o aventura convencional, sino que para realizar tu trabajo (forjar las armas y equipo especial) deberás seguir el ritmo de la música de Omasse.

Además, cuando los personajes estén hablando con sus clientes, escucharás risas y sonidos como si se tratara de un *sitcom*, y será parte de la ambientación

Forja las mejores armas con el compás de la música. ¡Un reto divertido!



▲ Revisa los diferentes tipos de armas que tienes disponibles.





▲ Si quieres un buen resultado, no pierdas el ritmo.

general del juego. En cuanto comiences a forjar las armas verás una línea en la parte superior de la pantalla táctil, sobre ella están los indicadores que marcan el momento exacto para presionar sobre la pantalla. Lógicamente, siguen el compás de la música y termina siendo una experiencia bastante divertida, como lo hemos visto en juegos como **Elite Beat Agents** o incluso en **Theatrhythm Final Fantasy**. Cada acierto que tengas en la melodía será vital para completar tu trabajo. Así, tu creación tomará forma y deberás arrojarle agua para enfriar el metal. Por supuesto, más adelante serás evaluado y, dependiendo de tu habilidad, obtendrás cierta puntuación, así como la posibilidad de agregar habilidades especiales al armamento.

Weapon Shop de Omasse es uno de esos juegos que reinventa la emoción de disfrutar un juego.

RANKING **CN 8.5**



Equipa a las piratas



Todo tipo de héroes o aventureros vendrán a visitar tu tienda. ¡Ten las armas listas!

Los mejores herreros del rumbo

Siempre están dispuestos a ayudar a los héroes



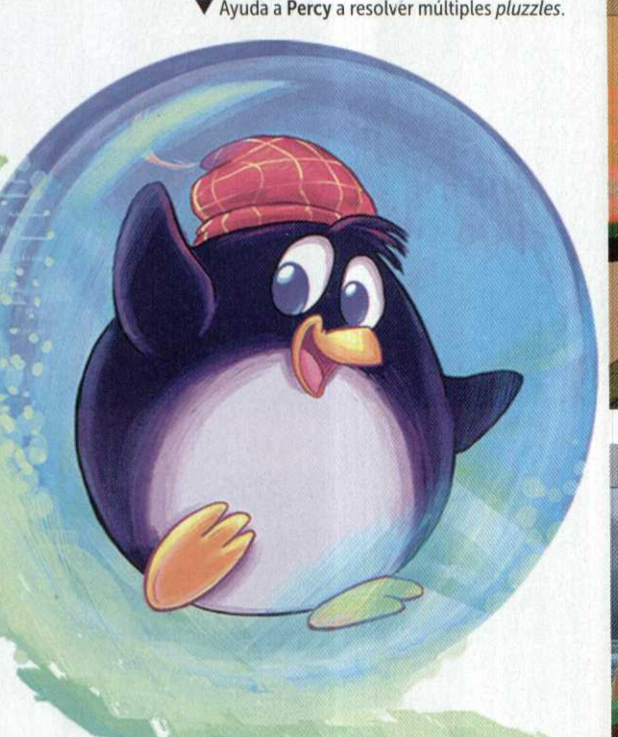
► El herrero principal parece un tipo duro, pero cuando lo conozcas verás que es bastante gracioso.



▲ Los combos mejoran el resultado final.

◄ **Yuhan** es el joven aprendiz que llega con la brillante idea de rentar las armas, pues son tiempos difíciles.





▼ Ayuda a **Percy** a resolver múltiples *pluzzles*.



▲ Los niveles son cortos pero ofrecen mucho reto.



▶ Ten cuidado por dónde pasas. Si caes al vacío, tendrás que reiniciar todo.

Percy's Predicament

Para los fans de los juegos de destreza



• Compañía
Maestro Interactive
• Desarrollador
Maestro Interactive
• Categoría
Puzzle
•Jugadores
1
• Opinamos
Gran reto para todo tipo de jugadores

Cada vez más desarrolladores independientes llegan a Wii U, lo cual abre la posibilidad de conseguir nuevos títulos que nos brinden opciones o alternativas para todos los fans de los videojuegos.

Por ejemplo, **Percy's Predicament**, un título exclusivo para Wii U que es ideal para su compra en eShop, pues aunque no es un juego AAA, nos mantendrá bastante tiempo pegados al control para completar los diversos escenarios que, por cierto, tienen mucha influencia de la serie **Monkey Ball**.

Más de 80 niveles

En cada escenario controlarás a un pingüino que se moverá dentro de una burbuja. El objetivo principal es cruzar una serie de plataformas estrechas, midiendo metódicamente tus movimientos para evitar que la esfera avance de más y caiga por los bordes.

Podrás recorrer más de 170 niveles a lo largo de seis escenarios. Quizás un punto flaco es el apartado gráfico, pues no está tan elaborado como en otros títulos *indie*. Sin embargo, en este tipo de juegos lo que realmente importa es el *gameplay*, y Percy's Predicament obtiene resultados positivos al momento de controlar al protagonista. En cuanto al modo *Off-TV*, también lo incluyeron, así que tendrás oportunidad de jugarlo en la pantalla de tu televisor o en el GamePad. Así que ya sabes, si eres fan de los juegos de destreza, aquí tienes una buena opción para Wii U.

Percy's Predicament ya está **disponible en la eShop de Wii U a sólo $79.86 pesos (mx).**

RANKING **CN 7.5**

El GamePad se vuelve un control ideal para este tipo de juegos



MARIO BROS.
¡DE COLECCIÓN!

EL MUNDO DE SUPER MARIO: EDICIÓN ESPECIAL

C·L·U·B Nintendo®

Revista Oficial

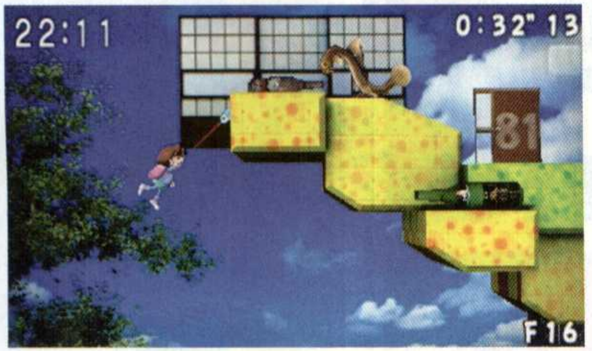
¡BUSCA TU 3D CARD DE COLECCIÓN!

© Nintendo

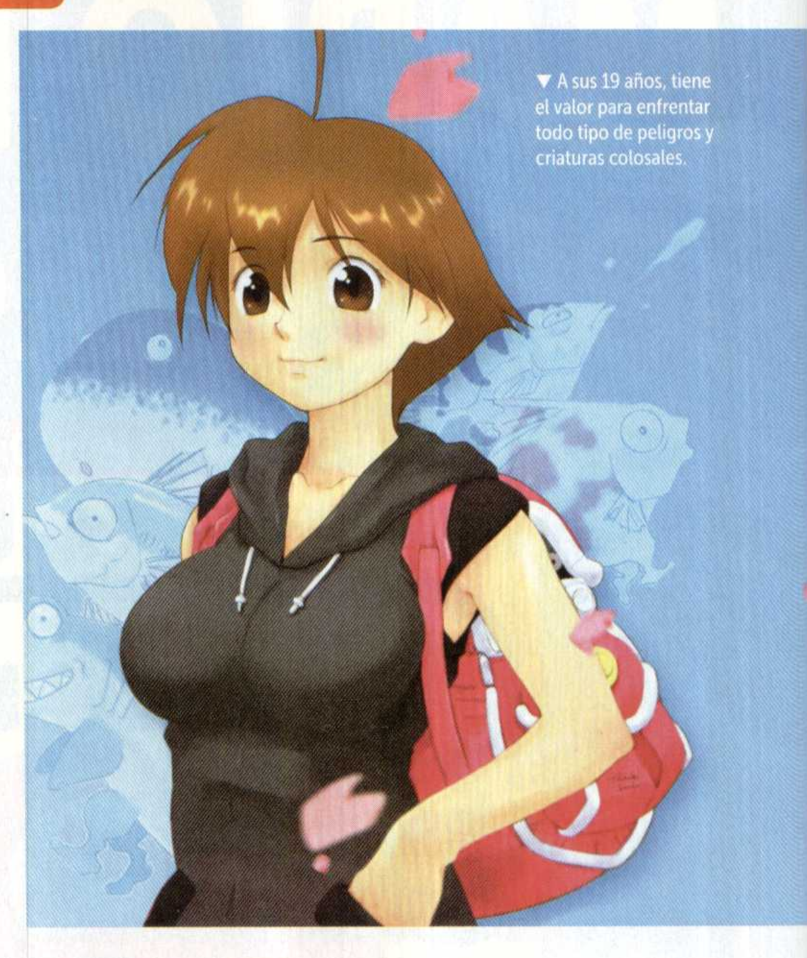




▲ Usando tu gancho de pesca podrás balancearte con facilidad.



▲ Observa el tamaño de la botella, ¡es más grande que **Yumi**!


▼ A sus 19 años, tiene el valor para enfrentar todo tipo de peligros y criaturas colosales.

Yumi's Odd Odyssey



El primero de la serie en llegar a América

• Compañía
Natsume
• Desarrollador
Natsume•
Género
Acción/aventura
• Jugadores
1
• Opinamos
Excelente opción para descarga de la eShop

En Japón, esta línea de juegos (**Umihara Kawase**) es bastante conocida, aunque por desgracia no se había realizado una adaptación a nuestro idioma. Su protagonista, **Yumi**, es una estudiante que se ve envuelta en múltiples situaciones de acción, mientras combate contra feroces enemigos y cruza escenarios citadinos.

Ella debutó hace 20 años en el Super Famicom, y aunque después visitó otras plataformas, ahora regresó por más acción a Nintendo, y qué mejor que en la comodidad del Nintendo 3DS, en el que no sólo podemos llevar la aventura a cualquier parte, sino que también aprovechamos el efecto tridimensional para tener otro enfoque visual del juego (en el N2DS se omite este detalle).

Para fans de las plataformas

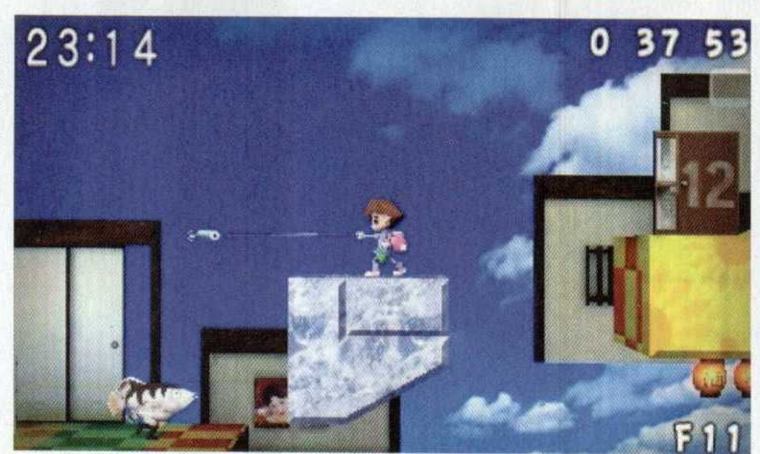
El estilo de juego se mantiene apegado a sus orígenes, es decir basándose en la acción por *sidescroll*, así que es todo un deleite para los fans de los juego de video clásicos. Aunque también agradará a las nuevas generaciones, pues las novedosas cualidades de la consola portátil logran que el juego tenga elementos gráficos bastante atractivos, así como detalles en los escenarios que te harán sentir dentro de un mundo fantástico.

En la pantalla superior visualizarás toda la acción principal del juego, mientras que en la táctil se muestra el mapa de misiones. Para cruzar los niveles, **Yumi** podrá saltar o utilizar un gancho (como en aquel juego **Bionic Commando** o parecido al que usa **Samus** al balancearse); además, esta herramienta te será de utilidad para descubrir zonas secretas e ítems especiales.

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB
Violencia Animada

No creas que se trata de un juego enfocado a las jugadoras. Sin que importe género o edad, Yumi's Odd Odyssey te divertirá

▶ También podrás lanzar el gancho directo a tus enemigos.





▲ No pierdas de vista a tu personaje.



▲ Encuentra objetos ocultos dentro de cada escenario.



▲ Podrás comparar tus puntuaciones con otros jugadores usando Internet.

Además del modo de historia principal, está la opción Survival, que retará verdaderamente tu habilidad con el control

Ahora bien, como puedes ver en las fotografías, **Yumi** se encuentra en un mundo donde los objetos son mucho más grandes de lo que deberían ser, incluso los enemigos son enormes.

De esta manera, la joven aventurera se enfrentará a criaturas de agua dulce y salada que han invadido los diferentes poblados. En general, los escenarios no son tan extensos, pero deberás completarlos a detalle para descubrir los secretos. Puedes encontrar más de una ruta de salida (como ocurre en **New Super Mario Bros. 2**), lo cual incrementa el grado de reúso. En total, son 50 niveles y, claro, no sólo se trata de avanzar en línea recta, pues también notarás elementos de exploración y *puzzle*, que dan variedad al *gameplay*. En general, me agradó el efecto de profundidad a través de diversos escenarios. Por ejemplo, siempre estarás en el plano principal, pero notarás cómo en el fondo se despliegan elementos alternos, es decir, edificios, paisajes o nubes. Ese tipo de detalles son los que enriquecen la experiencia de juego, ¿no lo crees?



Trata de conquistar todos los niveles en el menor tiempo posible.

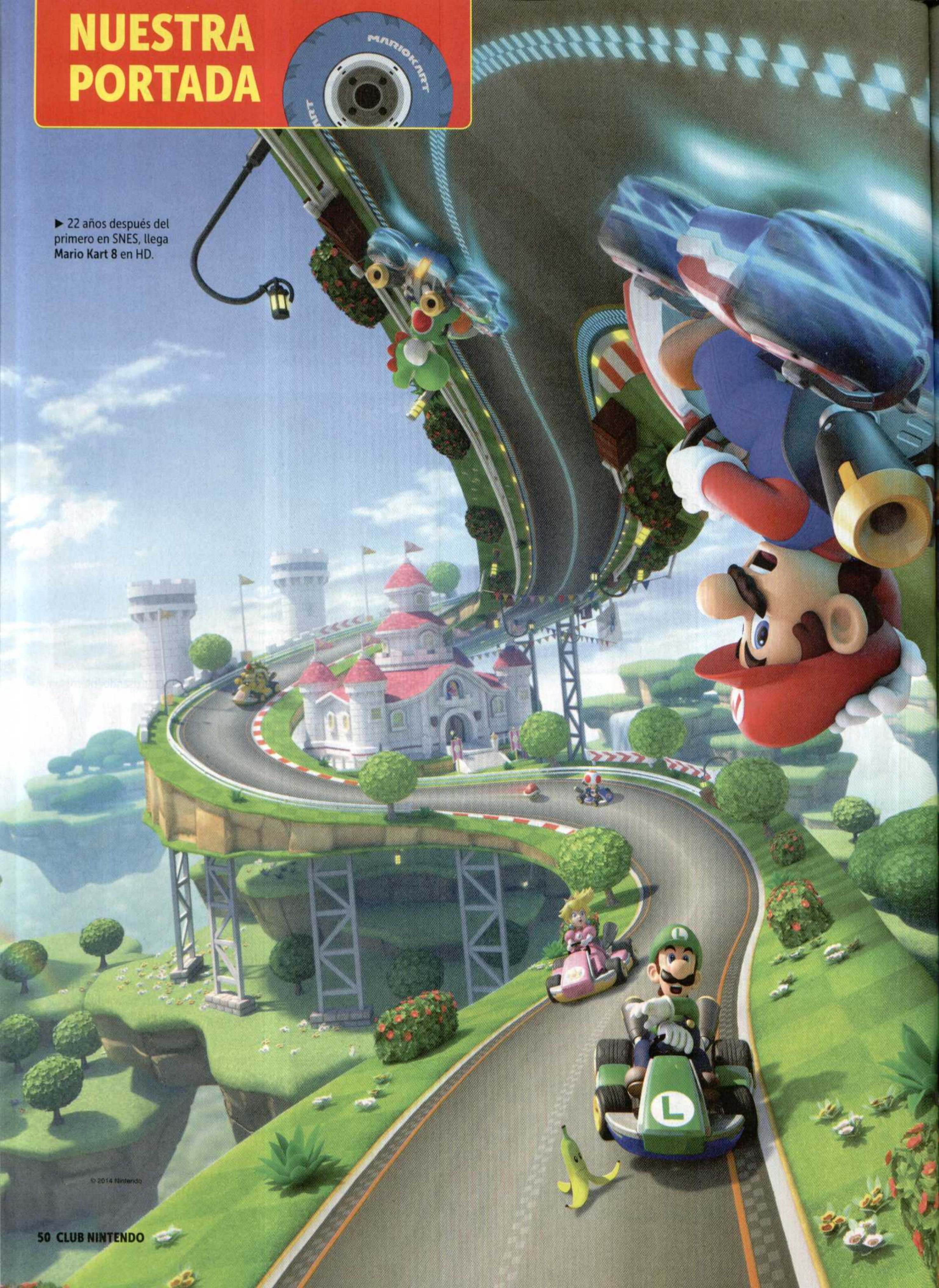
Tres distintas heroínas
Cada una pose habilidades únicas

Además de **Yumi**, juega con **Emiko** (activa el uso de *checkpoints*) y **Noko** (ralentiza el tiempo).



Yumi's Odd Odyssey sólo está disponible a través de la eShop de N3DS a $396.99 pesos (mx).

RANKING CN **8.0**



► 22 años después del primero en SNES, llega **Mario Kart 8** en HD.



Mario Kart 8

De todas las versiones alternas de la saga principal, la línea **Mario Kart** es la que más frutos ha dado a Nintendo, pues se ha mantenido desde su origen en Super Nintendo, 1992, y en cada edición siempre nos ofrece grandes novedades.

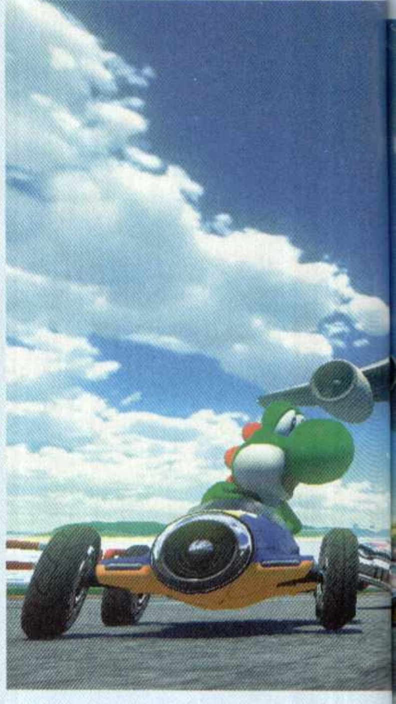


◀ Regresa el cubo sorpresa. ¿Qué contendrá?





▲ **Toad** muestra su talento para las suertes sobre la motocicleta.





▲ **Yoshi** no ha faltado a ninguna entrega de **Mario Kart**.



◀ Las **bob-omb** seguirán tus pasos.



• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Nintendo EAD
• Categoría
Carreras
• Jugadores
1-Multijugador
• Opinamos
Gran evolución visual y de *gameplay*

El surgimiento de un clásico

Nintendo, en su búsqueda por expandir las alternativas para el universo de **Super Mario Bros.**, tuvo a bien pensar en las competencias deportivas, mejor aún cuando vieron en las carreras una opción viable para su personaje.

Por fortuna, en el original de SNES que tuvimos en 1992 optaron por los *Go-Karts* y la inclusión de distintos personajes del Reino Hongo, así como algunos invitados especiales (tal es el caso de **Donkey Kong Jr.**). En ese entonces, este género no estaba tan explotado, así que fue ideal para toda la lluvia de ideas que hicieron del título de carreras de **Mario** una experiencia sin igual, por lo que agregaron pistas con diseños atractivos y, lo mejor de todo, bloques sorpresa que te otorgarían poderes de ataque, defensa y apoyo adicional. Lograron que las carreras se volvieran dinámicas, desafiantes, superdivertidas y, sobre todo, con *gameplay* que podía disfrutar todo tipo de jugadores, sin que importara su edad o género.

Desde el lanzamiento de Wii U, los jugadores esperábamos una nueva entrega de **Mario Kart**, pues ya se ha vuelto una tradición que Nintendo desarrolle una versión para cada plataforma que pone en el mercado. Pero no fue sino hasta la pasada Electronic Entertainment Expo de 2013 que se mostraron las primeras imágenes del juego, sorprendiendo a todo el mundo, incluso a aquellos detractores de la serie, pues a diferencia de otros títulos, como **Gran Turismo**, **Forza** y demás, en **Mario Kart** se premia a la diversión, a la competencia dinámica, no tanto a la cotidianidad del automovilismo.

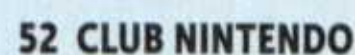
Los ítems

Aquí, que vayas en primer lugar no garantiza que así termines la competencia, pues en un giro del

A la fecha, han aparecido 11 distintos juegos de Mario Kart, tres de ellos exclusivos para Arcadias



Travesuras cómicas









▲ El escenario del aeropuerto luce espectacular.



◀ Peach estrena motocicleta.

destino podrías irte al último lugar si tus rivales arrojan todo su arsenal, incluyendo alguna concha azul que te haga bajar en la tabla de posiciones, ¡todo un clásico!

De igual forma, que estés en último lugar no es una condena definitiva para quedarte en esa posición, pues basta con tomar alguna caja sorpresa y con un golpe de suerte obtendrás algun ítem especial que te dé ventaja, como los hongos que podrás utilizar como "nitro" para impulsarte a velocidades superiores durante un instante. Incluso, el hongo dorado está de regreso para darte turbos constantes durante un tiempo definido, bastante útil si vas en rectas o en zonas donde puedas maniobrar sin tanta curva.

Otro de los ítems que generalmente dan a los que vayan en las últimas posiciones es la **Bullet Bill**, al activarla te transformarás en esta clásica bala que se guiará automáticamente, impactando a todo aquel que se cruce en su camino. ¡Ah!, pero si lo que quieres es *trollear* a tus amigos, ¿qué te parece utilizar el rayo justo cuando estén saltando un precipicio?; de esta manera, caerán al vacío y perderán más tiempo del necesario. Además, encontrarás ítems nuevos, como el búmeran que vimos desde **Super Mario 3D Land**.; o la planta piraña de **Super Mario 3D World**. Otro cambio es que ahora los ítems los llevará tu personaje en su mano, como ocurrio antes en **Double Dash!!**

¿Y las monedas?

Quizá muchos se pregunten para qué sirven las monedas que aparecen a lo largo de las pistas. Cada que las veas procura agarrarlas, pues conforme vayas juntándolas ganarás velocidad y se suman a tu puntuación.

Usa la gravedad a tu favor

Es la nueva característica de *gameplay*

Por lo general, todas las entregas de **Mario Kart** han tenido algún elemento distintivo o novedoso. Por ejemplo, en GCN lo fue el copiloto, y en Wii las motos; ahora, la experiencia de juego se verá maximizada con el soporte de gravedad.

▲ Ten cuidado con los fantasmas de la mansión. ¡Te estarán vigilando!



▶ Ahora los vehículos son más aerodinámicos.



Elige el que más te convenga

De entre todos los personajes disponibles hay algunos que varían su desempeño según su peso. Analiza las diferentes opciones:

Categoría pesada
Bowser es claro ejemplo de los pesos completos. No son tan veloces, pero su fortaleza les ayuda bastante al momento de las colisiones.

Peso pluma
La bella **Rosalina** forma parte de los pesos ligeros. Son rápidos y fáciles de usar, pero no tienen mucha estabilidad.

Peso mediano
Si quieres algo estándar, te recomendamos a personajes como **Mario**, **Luigi** o **Yoshi**. Son los más balanceados y estables.

Prueba el *gameplay* con cada personaje, para darte cuenta con cuál te adaptas mejor



Los personajes

Básicamente se conservan los personajes tradicionales, como **Mario**, **Luigi**, **Peach**, **Toad**, **Bowser**, **Wario**, **Yoshi** o **Donkey Kong**, pero también regresan los bebés que estuvieron presentes en la edición de Wii (algunos desde GCN) y, claro, la bella **Rosalina**, a quien conocimos desde **Super Mario Galaxy** y que ha participado en **Mario Kart Wii**, **Mario Kart 7** e incluso en **Mario Kart Arcade GP DX**, así como en el próximo título de peleas de Nintendo, **Super Smash Bros.**

Y hay otros más que llegan por primera ocasión a la competencia, como los **Koopalings**. Anteriormente se había dicho que estos villanos eran hijos de **Bowser**, pero recientemente se hizo oficial que no tienen parentesco alguno.

Ellos surgieron como villanos en cada mundo de **Super Mario Bros. 3**, y ahora, a través de la línea **New** y el reciente **SM 3D World**, han cobrado popularidad, así que los de Kioto optaron por ampliar la variedad de personajes y darles su espacio en estas competencias. En su momento se comentó sobre la posibilidad de agregar a **Pac-Man**, pues la relación entre Nintendo y Namco es bastante estrecha; no obstante, por ahora no ha sido posible, sólo lo hemos visto en las ediciones de Arcadia.

Cambio de juego

A partir de **Mario Kart 7** se implementaron los planeadores, que alteraban el *gameplay*, para ofrecer movimiento aéreo e incluso acceso a ítems adicionales o rutas secretas. También fue la primera ocasión en









◀ El cambio visual se aprecia en cada detalle.

▼ Las motos aparecieron por primera vez en **Mario Kart Wii** (2008).



▲ Wendy O. Koopa debuta en Mario Kart 8.



▼ La toma aérea a toda velocidad.

que los autos podían adentrarse en las profundidades del mar sin consecuencias, pues si recuerdas, en títulos anteriores se hundían y **Lakitu** debía rescatarlos (perdiendo segundos importantes de la carrera). Ahora la situación es diferente, pues volar o moverte bajo el agua cambia la forma de juego, al mismo tiempo que le da variedad y reto adicional. Esos detalles se conservan en **Mario Kart 8**, pero agregan nuevas cualidades, como la antigravedad, detalle que fue el tema principal en el momento en que presentaron el juego, pues ofrece una experiencia de *gameplay* que dará oportunidad de conducir retando a las leyes naturales; incluso, si el tránsito se pone muy denso, evítalo subiéndote a una pared. En fin, las opciones cada vez son mayores y con ello se incrementa la diversión, reto y, sobre todo, el importantísimo *Replay Value* que caracteriza a la franquicia.

Lakitu y sus diferentes hazañas

Para **Mario Kart 8**, se convertirá en el camarógrafo oficial del torneo



En **MK7**, **Lakitu** (rojo) debutó como piloto.



Con este *look* jovial, lo vimos en **Paper Mario**.



En **MK64** usó su talento como camarógrafo.



Se volvía dorado en **New Super Mario Bros. 2**



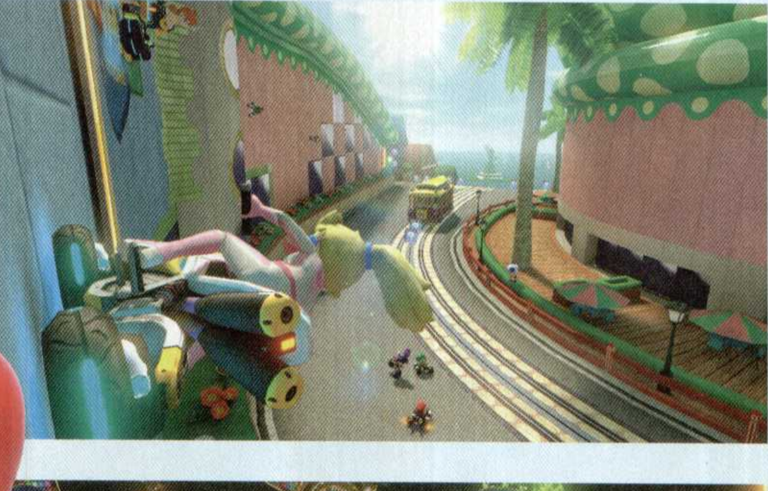
Así aparece en **Yoshi's New Island**.







▶ El poder de la gravedad dará nuevos caminos para elegir.



▼ El *kart* de **Mario** siempre ha sido de los más populares.



◀ Por primera ocasión, **Mario Kart 8** contará con música orquestada.

El castigo principal

La concha azul es de los ítems más conocidos en **Mario Kart**, en especial por quien va en primer lugar y la escucha venir.



¡Edición especial!

Nuevamente los europeos vuelven a ser afortunados en tener la edición de colección limitada, que incluye una figura de la mítica concha azul. Esperemos que para próximas ocasiones Nintendo no limite este tipo de promociones, pues también en América nos encantarían estos detalles adicionales por comprar en preventas.

Otro ejemplo fue el cofre especial de **The Legend of Zelda: A Link Between Worlds**, con el que también nos quedamos sólo con las ganas, por lo menos la figura de Ganon de **TLOZ: Wind Waker** sí llegó, aunque de forma sumamente limitada.

¿Funciones multijugador?

En **Mario Kart 8** para Wii U, se mantiene la idea de competir con tus amigos de manera local. Incluso, como se muestra más adelante, podrás participar con algunos de ellos en la modalidad de pantalla dividida.

Por supuesto, el reto no sólo se queda en casa. Si quieres probar tus habilidades con jugadores de todo el orbe, simplemente entra a los servidores *online* de Nintendo y compite contra miles de jugadores. Recuerda que además de la variedad de *Go-Karts* convencionales están las motocicletas, aunque éstas son consideradas como menos meritorias, ya que básicamente las funciones especiales, como los turbos, se realizan de manera infinita, por lo menos en la versión de Wii. Ojalá corrijan este detalle en la próxima entrega, pues tiende a dar ventaja ante los usuarios que utilizan los vehículos normales.

Hasta ahora se han confirmado 16 cursos (y otros 16 en espectaculares Remix), en los cuales encontrarás pistas clásicas de la serie (**Mario Kart Double Dash!!, Mario Kart DS, Mario Kart Wii** y, claro, de la más reciente versión en 3DS), también pistas nuevas que realmente sacarán provecho de las nuevas funciones. ¡Será el más completo hasta la fecha!

El primer videojuego de la serie que utilizó conexión a Internet fue Mario Kart DS







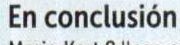
Escoge tu control preferido
Podrás utilizar el Wii Wheel que salió con Mario Kart Wii



Pantalla dividida
Tal como ha ocurrido en ocasiones anteriores, el modo de pantalla dividida está de regreso para disfrutar más de la competencia.

Gamepad
Usa la pantalla táctil para revisar la lista de posiciones, hacer sonar la bocina o para cambiar el modo de conducir.





Volante
Otra opción de juego es a través del Wiimote, y si lo combinas con el volante de **MK Wii**, la experiencia será aún mejor.

En conclusión

Mario Kart 8 llega con elementos muy interesantes para Wii U. Conserva las características de competencia que han hecho famosa a la serie y agrega nuevos elementos de juego que gustarán tanto a los clásicos jugadores como a aquellos que quieran experimentar la versatilidad de las carreras, con mucho humor, desafío y diversión.

En cuanto al apartado gráfico, **MK8** ofrece la máxima resolución soportada por la consola, y lo notarás al instante cuando lo conectes a tu pantalla Full HD; cruzar por los fantásticos parajes (muchos de ellos de generaciones pasadas que ahora podrás disfrutar en alta definición) y luego sumergirte en el agua para cambiar la ambientación, será un completo agasajo visual que se complementa con los detalles de efectos de iluminación, espectro de sombras, diseño de texturas y demás elementos que dan vida a este título.

La fecha de estreno está marcada para el 30 de mayo, y lo podrás encontrar tanto en tiendas físicas como en la eShop de Wii U. Además, regresa el modo de competencia para hasta 12 jugadores simultáneos (ya que en **MK7** lo limitaron a 8), así que el próximo 30 de mayo, ya tendrás una excelente opción para las retar a tus amigos.

▼ ¡Disfruta de los nuevos niveles bajo el agua! ¡Están geniales!





EL GREMIO

Por Alejandro Ríos "Panteón"



▼ La isla que se convirtió en tu hogar.

De nuevo en casa

Ya hemos cazado a muchos monstruos difíciles, pero no debes olvidar que no todo será participar en encomiendas en el lejano puerto conocido como Tanzia. También es bueno regresar de vez en cuando a tu lugar de origen, que es donde empezaste casi desde cero para llegar a convertirte en todo un cazador de renombre. Aun si ya cumpliste con todas las misiones aquí, ¡todavía hay mucho que hacer!

Regreso a Moga

Las hojas que caen regresan a sus raíces

El gremio de cazadores ha visto cómo has evolucionado de una manera sorprendente desde que comenzaste con este arduo estilo de vida. Has enfrentado al gigantesco Jhen Morahn, visto caer al majestuoso Rathalos Celeste, incluso has desafiado a la muerte al aniquilar a un Alatreon tú solo. Pero no siempre puedes vivir de las recompensas de cada misión, ¿no crees? También es inteligente que, además de cumplir con los desafíos de Moga, aproveches que esta isla está llena de varios tipos distintos de ambientes, monstruos y recursos.

El chiste es que no te jactes siempre de que eres un gran cazador por poseer en tu tarjeta del gremio un gran número de monstruos muertos o capturados vivos. También es muy agradable tener buenos accesorios en tu cuarto para que los muestres a tus amigos y familiares, pero para esto deberás hacer trueques con el capitán del Argosy, asi que necesitarás bienes raros que te ayudarán a completar los intercambios. Aun algunos de los más experimentados cazadores tienden a equivocar el camino y se dejan llevar por la fama, pero también sorprendes a los demás cuando demuestras que realmente sabes más que sólo blandir tu arma. Vamos a ver algunos detalles que no puedes dejar de tener en cuenta de vez en cuando para que mantengas siempre un buen nivel, consigas recursos, cosas de interés y seas un mejor cazador.

Antes que nada prepárate bien con picos, redes, tu fiel asador doble y alístate para regresar al bosque de Moga. Te darás cuenta de cuántas cosas puedes lograr para tu propio beneficio si le dedicas tiempo a la exploración.

▲ No dudes en volver continuamente al campamento para descansar.

▲ Los monstruos grandes te darán recursos y bienes para intercambiar.

▲ La granja es un gran lugar para conseguir cosas importantes.

Puedes comprar ítems útiles en las tiendas, pero es más barato cosecharlos, recolectarlos o conseguirlos tú mismo

El bosque

No es tan necesario que lleves pociones, piedras de afilar o algo sofisticado. Mejor ve con la idea de que vas a conseguir todo ahí, así tendrás más espacio para llevar minerales, insectos y otras tantas cosas de interés. Recuerda que puedes revisar con **Junior** qué monstruos aparecerán en el bosque y en qué horario, así sabrás qué puedes encontrarte.

Ahora sí, no te olvides de cocinar carne al punto; si te sale quemada o casi cruda, mejor descártala y consigue más para que tengas las diez que puedes llevar. Ve por insectos (en el área 3 puedes conseguir telaraña para las trampas escollo) y usa el pico para conseguir minerales variados. También puedes recolectar miel, así como hierbas, hiedras y varios tipos de setas.

La ventaja es que los monstruos que salen en Moga son un poco más débiles aun que los de rango bajo. Tal vez no te den cosas especiales para forjar armas y armaduras, pero sí se pueden convertir en recursos que usarás para pagar ciertas cosas en la aldea. Además, obtendrás los bienes necesarios para realizar trueques con el capitán del Argosy. Es importante mencionar que debes enviarlo a viajes variados, para que traiga algo nuevo.

La granja y los marinos

En este lugar puedes poner a trabajar por módicas cantidades a los Felynes, para que produzcan miel, cuiden insectos (incluyendo los eléctricos para las trampas de choque), siembren setas y más.

Para que obtengas mejores resultados, selecciona el mayor número de ciclos posibles, y no olvides usar fertilizantes, como la boñiga o las abejas zumbonas (éstas las obtienes con el capitán), así incrementarás enormemente la cantidad de ítems que consigues al cosechar.

Por su parte, los marinos pueden ir a aguas más lejanas y traerte cosas mejores y más valiosas si les ayudas en los viajes, también conseguibles con el capitán del Argosy. Lo que te traen puede venderse a buen precio, incluso combinarse, como con las gemas y coronas inacabadas, entre otras cosas de valor.

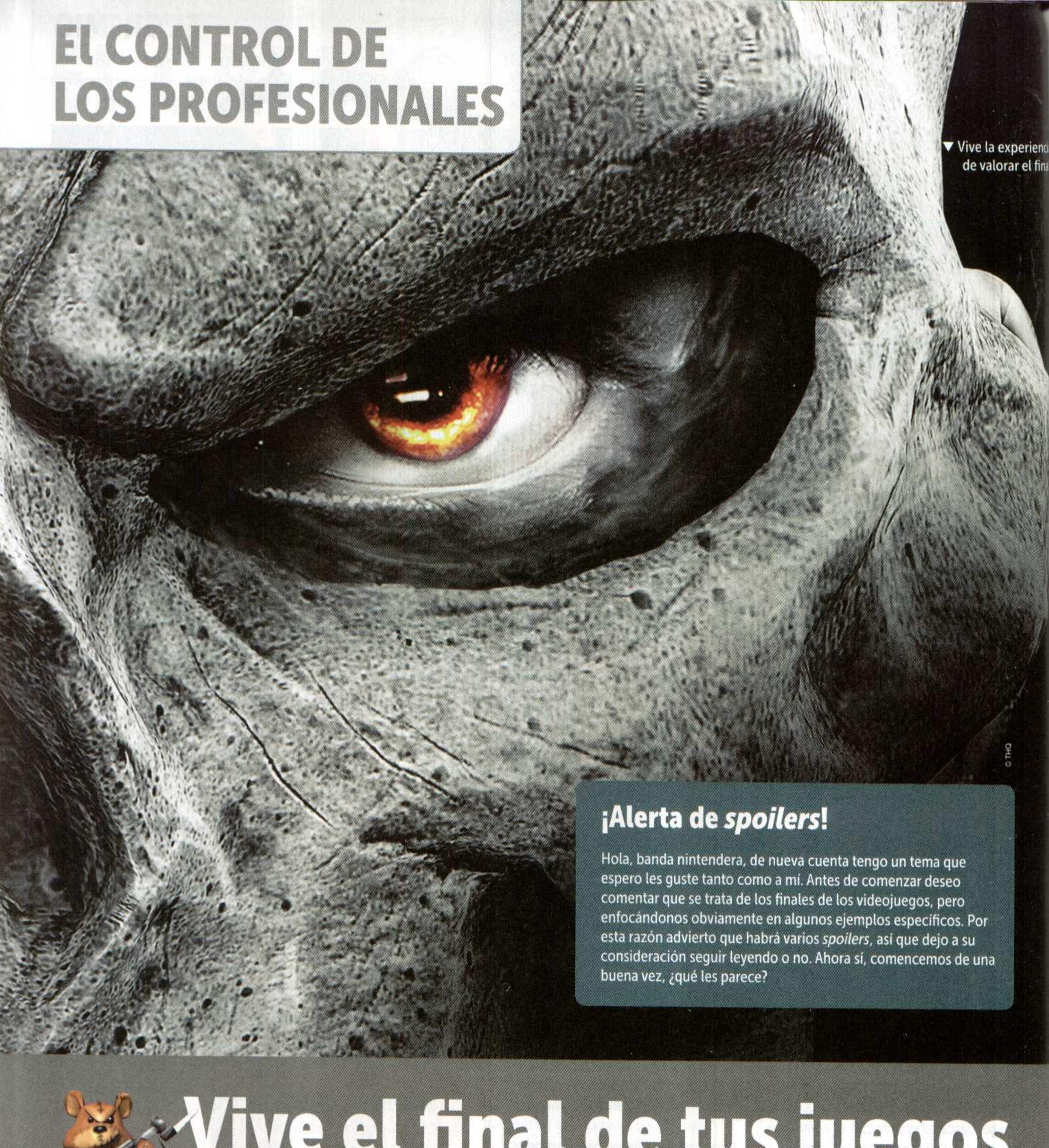
Todo se trata de dedicarle un poco de tiempo, y los resultados que obtendrás serán magníficos. No dudes en ir a Moga, verás la diferencia, ¡es mucho más fácil y divertido de lo que crees!



▲ Tras matarlos en misión, algunos monstruos aparecen en el bosque.

Beneficios adicionales

Como verás, todo en el bosque de Moga es bueno y vale bastante. Lo que consigas y no te sirva de mucho puedes venderlo para comprar lo que necesites. Recuerda que mientras más grandes sean los monstruos que caces, mejor será la recompensa. Por cierto, no importa si mueres aquí, regresarás al campamento y volverás como si nada hubiera pasado. ¡Hasta la próxima!



¡Alerta de *spoilers*!

Hola, banda nintendera, de nueva cuenta tengo un tema que espero les guste tanto como a mí. Antes de comenzar deseo comentar que se trata de los finales de los videojuegos, pero enfocándonos obviamente en algunos ejemplos específicos. Por esta razón advierto que habrá varios *spoilers*, así que dejo a su consideración seguir leyendo o no. Ahora sí, comencemos de una buena vez, ¿qué les parece?

Vive el final de tus juegos

¿Los terminas por inercia o por gusto?



▲ Los cuatro jinetes del apocalipsis siempre cabalgarán juntos.



▲ Este cinema sólo lo ves si dejas correr todos los créditos al final.


▶ **Muerte** es el gran antihéroe de esta increíble historia.

Para comenzar, vamos a ver a qué me refiero con que si terminan un juego "por inercia". Lo que pasa es que muchas veces compramos un título y queremos acabarlo casi en ese mismo momento -cosa que cada vez es más común actualmente-, y no siempre nos tomamos el tiempo de disfrutarlo como se debe, valorando el gran trabajo de los desarrolladores, saboreando cada detalle, ni mucho menos darnos el tiempo de comprender la historia.


Uriel regresa en esta entrega junto con otros personajes más.

Esta problemática es más común en videojuegos que tienen una trama muy estructurada, bien pensada, o con un toque original. La idea es no cometer este error, pues hay quienes se jactan por haber terminado una aventura, siendo que tal vez ni siquiera supieron por qué estaban peleando, y no se ponen a investigar más sobre el asunto.

Darksiders II

Éste es uno de los mejores títulos que he jugado, y no es para menos; además de que está magníficamente bien ambientado, cada elemento cuidado y acompañado de gran música, la historia es sencillamente avasalladora. Curiosamente, el final no fue muy bien recibido por algunos jugadores, pero más que nada porque no entendieron con exactitud qué fue lo que pasó, y aquellos que llegaron a ver el video que aparece tras los créditos tampoco supieron a quién se referían.

La misión original del jinete **Muerte** era reivindicar el nombre de su hermano **Guerra**, pero durante el transcurso de su jornada se va enterando de la amenaza de la corrupción, que planea convertir toda la existencia en nada. Asimismo, carga con la culpa de no haber sacrificado a sus hermanos nephilim, cuyas almas trae dentro de sí mismo. **Lilith**, un demonio femenino, le dice que resucite a los nephilim, pues son su propia raza, y lo ayuda a seguir su viaje. Una vez que **Muerte** vence a **Absalom** -y con ello a la corrupción-, el **Padre Cuervo** le indica que al salvar a una raza, la otra sería condenada perpetuamente. Resolviendo esta cuestión, **Muerte** decide proteger a su hermano y resucitar a la humanidad, aun a costa de sacrificar a sus propios congéneres. Este final es emotivo y merece un apluso de pie.

El cinema final muestra cómo **Lilith** se presenta ante alguien misterioso que la castiga por no haberle dado el ejército que le prometió. La duda de quién es, fácilmente se resuelve: es el mismísimo **Satán**, quien quería romper el balance.

En una mano, la raza humana y la salvación de su hermano Guerra; en la otra, los nephilim... ¿Cuál será su decisión?


▶ **Killer7** es un título fuera de lo común, con una trama muy extraña.


▲ "El pasto siempre es más verde..."



▼ ¿El mejor final o el peor?

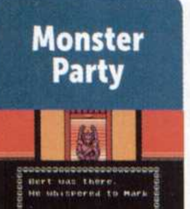
Killer7

De por sí este juego es bastante raro, el final no siempre fue comprendido. Vamos a resumirlo de esta manera: en realidad, **Emir Parkreiner** fue quien asesinó a los miembros del equipo, y posteriormente se convirtió en **Garcian**, al servicio de **Harman Smith**. Por esta razón, él podía "limpiar" las muertes y cambiar a las distintas personalidades. **Kun Lan** y **Harman** son realmente dos deidades que representan el bien y el mal, por eso tras cien años después de los eventos de la historia, su conflicto continúa. Y sí, **Kun Lan** era **Iwazaru**, quien lo manipulaba secretamente.

Conker's Bad Fur Day

Este final es sumamente emotivo pero para nada feliz. Aunque no todos entienden el porqué de su depresión tras convertirse en el rey y obtener grandiosas riquezas. **Conker** supo muy tarde lo que había perdido por su ambición y ego, y al término de todo tuvo que seguir su vida... solo.

Monster Party



El final de este juego es complejo. ¿**Mark** soñó lo que pasó o fue real? **Berth** lo sorprende invocándolo nuevamente para otra aventura.

Castlevania II: Simon's Quest

Este es un ejemplo curioso, porque dependiendo del tiempo que tardaras en acabar el juego, obtenías uno de tres finales distintos. En uno -supuestamente el mejor-, **Drácula** revive; en el intermedio, **Simon** no se sobrepone a sus heridas y muere. El "peor" final muestra un sombrío escenario, pero el texto indica que todo terminó bien, el héroe sobrevive, y el vampiro no regresa de la tumba. ¿Cuál prefieres?

Lost in Shadow

Para concluir, diré que al final la sombra del chico recupera su cuerpo y puede volver a casa. Le quitaron su sombra, lo hizo para detener al villano real. Simple, cuando lo entiendes.

¿No vale la pena adentrarse en las historias y en los finales más allá de "salvaste a la damisela"? Contáctame por Twitter, Miiverse o e-mail para conocer tu opinión: PanteonCN y panteoncn@revistaclubnintendo.com


▲ Un juego con historia simple pero enigmática.

▼ Un emotivo capítulo de la leyenda.



A Link Between Worlds

Resolvemos contigo algunos de los misterios que guarda este gran juego para Nintendo 3DS

A estas alturas ya muchos hemos terminado esta aventura de **Link** en Nintendo 3DS, pero para quienes aún siguen atorados o no han encontrado todos los objetos y corazones que pueden obtenerse, vamos a dar la ubicación de algunos que consideramos los más complicados de encontrar, así que muy atentos.

Para varios jugadores, uno de los primeros problemas en este título es el ladrón de Kakariko Village, no lo pueden atrapar. Pero la solución es obvia, al ser el inicio, aún no tienen en la mente lo que se puede realizar, lo comentamos por el hecho de volverse pintura. Sólo tienes que rodear por la derecha, pegarte a la pared y activar el nuevo poder, colocarte detrás de él y salir de golpe. Con esto lo atraparás y tendrás como recompensa las botas para que puedas correr, muy útiles para chocar contra árboles.

Así como este ejemplo existen muchos otros, en los que la respuesta es sólo transformarse en pintura para avanzar o mover objetos.



▼ Debes abrir tu mente a las posibilidades.



▲ Piensa bien el orden para activar los interruptores.



► No tienes que mojarte los pies para cruzar.

Otros de los problemas más comunes son las botellas que podemos usar, básicas para llevar hadas con nosotros (tal vez de aquí **Bowser** se inspiró para **Super Mario 3D World**). La primera de estas botellas es muy fácil de ubicar, la venden en la plaza principal de Kakariko, así que sólo tendrás que pagar por ella.

Para las siguientes tienes que trabajar un poco más, ya que primero necesitas las aletas de los Zora. Con ellas en tu poder, ve al castillo de Hyrule; verás un puente, baja por alguno de los costados y nada hasta pasar por debajo de él. Ahí encontrarás a un vagabundo que vive muy feliz en esa parte de Hyrule; habla con él, te dará la segunda botella sólo por que le caerás bien.

Una de las más complicadas está en Lorule, no tanto por su ubicación, sino por cómo llegar a ella. Muchos intentan volverse pintura para pasar por los escombros dentro de lo que sería la casa de **Link** en este mundo oscuro y tomar el cofre que ahí aparece, pero la solución en este caso no es tan sencilla.

Tienes que colocar una bomba en la parte trasera de la casa. Ahí hay una grieta que no puedes ver por el tipo de perspectiva que se utiliza, pero cuando explota escucharás el clásico sonido de que algo has hecho bien. En ese momento entras por esta parte y tomas el cofre sin dificultades, que como ya debes imaginar contiene una botella más para tu aventura.

Otra botella más te la "regalan" las hadas. En Lorule encontrarás una tienda de bombas muy especiales, ya que son enormes y no puedes cargarlas, te van siguiendo y cuando las golpeas explotan.

Debes comprar una de estas bombas y llevarla contigo hasta la parte trasera de la tienda. Verás una roca enorme que tapa una entrada, colócala ahí para que haga su trabajo. Dentro estará una fuente de hadas, comienza a lanzar rupias como si pidieras un deseo; cuando hayas lanzado al menos 3000, te van a dar una botella nueva. Será la más cara de todo el juego, porque además debes sumarle lo que te costaron las bombas para abrirte paso hasta la fuente, pero ahora sí irás con buenas reservas.

Pinturas frescas

En todas las obras que va creando Yuga, tienen la Trifuerza de Lorule, recordando a qué mundo pertenecen ahora.



Las pociones de la bruja te pueden salvar de los momentos de apremio. No salgas sin ellas

Personajes que harán tu vida más fácil

Todos tienen un sentido en el juego, sólo debes conocer la manera en que te ayudan







Rosso
Sabio de la Montaña de la Muerte. Se cree que tiene alguna relación con los Goron.

Zeres
Se dice que es pariente de Saria, no está confirmado pero su parecido es notorio.

Moblin
Siempre han estado presentes en las aventuras de **Link**, unos de los enemigos clásicos.



Ferrobola
Espera a que su ataque pierda fuerza, para acercarte y darle unos buenos golpes.

Servicio a la comunidad

Ser un héroe no es nada sencillo, pero tiene grandes recompensas, como las que te vamos a comentar ahora.

Cerca de la casa de **Link**, en el mundo de Hyrule, por el camino de la derecha, verás una roca que tapa una cueva, puedes destruirla con una bomba normal, de las que te rentan (si no es que ya las compraste). Dentro, conocerás a alguien muy especial, a la **Mamá Maimai**, un pulpo gigante que ha perdido a sus cien hijos por todo el mundo. Lógicamente al ser tú el bueno del cuento, te dará la nada sencilla tarea de recuperarlos a todos; aunque eso sí, la ventaja es que no estarán en interiores, sólo en la parte exterior y siempre llorando. De este modo puedes ubicarlos, aunque es normal que algunos se dificulten más.

Te vamos a dar la localización de varios, los que pueden volverte loco en unos minutos. Pero no te preocupes, seguro con las Skulltulas de **Ocarina of Time** sufriste un poco más.

Vamos una vez más a Kakariko, ahí escucharás el desconsolado llanto de un bebé Maimai, pero por más que busques no podrás verlo, está oculto en la caja de arena que se encuentra en la plaza. ¿Cómo recuperarlo?, sencillo, usando el báculo de las arenas; con esto vas a levantar el polvo, y al final caerá el bebé Maimai para que puedas tomarlo.

En la parte superior de esta villa hay unas casas en las que tienes que volverte una pintura en los costados para llegar a la parte trasera y ahí tomar a un bebé más que está atorado en la pared.

¿Recuerdas el remolino donde está uno de los primeros templos? Bien, regresa a ese lugar y usando las aletas de zora podrás llegar al fondo del lago donde está otra criatura más de éstas, que espera por su rescate. Al salir, del costado derecho del molino podrás ver uno más para tu colección.

Básico para tu inventario de armas

Con estos ítems nada podrá detenerte

Báculo de arena
En varias partes de Hyrule existe arena que puedes levantar para descubrir algunos secretos.

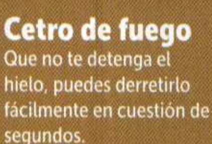


Arco
Una de las armas más completas. Puedes atacar y golpear interruptores a larga distancia.



Cetro de hielo
Su nombre lo dice todo, puedes lanzar hielo a tus enemigos, además de resolver acertijos.





Cetro de fuego
Que no te detenga el hielo, puedes derretirlo fácilmente en cuestión de segundos.





Yuga
El misterioso enemigo que desea llevar todo el poder de Hyrule a su mundo. Debes detenerlo.



Ganon
No necesita mayor preámbulo, es la representación de la maldad pura; sus nuevas habilidades lo hacen un rival de peligro. Debes usar las paredes para ganar.

¿Tienes dudas?

Cuando obtengas los lentes mágicos, verás a estos seres que te ayudarán cuando no sepas adónde ir.



Mejora tu armamento

No tendrás dificultades con el resto, sólo recuerda que para recuperarlos a todos necesitas las botas, las aletas y tu habilidad para volverte una pintura.

Como no todo puede ser gratis, por cada 10 criaturas que regreses con su mamá, te va a mejorar alguna de las armas principales del juego, logrando que el camino hacia la batalla final sea menos complicado. Nosotros te recomendamos que de los primeros que mejores sea el arco, pues te da la habilidad de lanzar tres flechas al mismo tiempo, así los enemigos no te van a durar mucho; ademas, si lo combinas con la espada, serás casi invencible.

Por último, vamos a decirte dónde se encuentra el resistente escudo Hylian. Y no te preocupes, a diferencia de **Skyward Sword**, no tendrás que pasar por todos los enemigos para tenerlo. Lo encuentras en el calabozo de la Isla de la Tortuga, poco antes de ir contra el jefe del templo. Usa las rejas como un puente para que llegues a él, si ya pasaste por aquí y no lo tomaste, tienes que reiniciar el juego... ja, ja, ja. No es cierto, sólo debes regresar al templo y listo; si no te desmayaste al leer lo anterior, podemos decirte que con este escudo puedes bloquear y regresar los ataques de fuego, entre otros, así que para los momentos finales te será de gran ayuda. El anterior sólo te cubre sin dar más apoyo.

Experimenta el efecto de tus armas en todos los enemigos

Recuerda que si tienes alguna duda en especial de este o de cualquier otro título de The Legend of Zelda, puedes mandarnos un correo electrónico. Con mucho gusto te ayudaremos a pasar esa parte en la que te encuentras atorado. Nos leeremos en el siguiente número.



▲ El puente sólo oculta un secreto.



▲ Tendrás que dar una vuelta extra para pasar.

▶ En cada capítulo la trama se vuelve más compleja.



Devil Survivor

La famosa serie de videojuegos se ha ganado un lugar dentro de las mejores adaptaciones al anime

Muchas son las series que se adaptan a partir de un videojuego, pero en pocas se logra transmitir lo que los creadores pensaron para la obra original. En esto radica el principal problema de las adaptaciones, resulta igual de complicado que cuando vemos juegos basados en películas.



▲ La pieza que une a demonios y humanos.

Por fortuna, existen grandes estudios que sí consiguen el objetivo, como ocurrió con la versión animada de uno de los mejores RPG de los últimos años, nos referimos a **Devil Survivor**.

Atlus ha pasado de ser una compañía con proyectos de dudosa calidad, a una de las más grandes en cuanto al trabajo en sus desarrollos. Ahora son parte de SEGA, pero no por eso ha cambiado su estilo, se mantiene firme en ofrecer títulos para verdaderos jugadores, como **Devil Survivor**.

La historia del anime, que fue lanzado en 2013, es prácticamente la misma que vimos en el juego para Nintendo DS un par de años atrás. Y si no tuviste la oportunidad de disfrutarlo, te ponemos al tanto de lo que trata.



▲ No se esperaban una responsbailidad tan importante a su edad.



◀ Los momentos de drama, bien representados.

▼ La fuerza de los demonios puede corromper almas.



▲ Caminando por las calles de Tokio.



Al tener más de una criatura, se pueden fusionar para dar forma a nuevas criaturas más poderosas

De la nada, comienzan a morir personas, que no sería raro en un país tan grande como Japón. Sin embargo, lo extraño es que todas las muertes se predicen en un sitio de Internet.

Los protagonistas, **Daichi** y **Hibiki**, entran en acción debido a que sus nombres han aparecido en la página; por lo tanto, intentarán a toda costa evitar su destino.

En este punto se asemejaría a una trama como la que vimos en **Lain**, en la que la Red se conforma como un mundo alterno donde todos se encuentran conectados, pero no es así. En **Devil Survivor** las cosas son muy diferentes en su desarrollo, ya que tenemos que considerar que forman parte de la serie **Shin Megami Tensei**.

Por lo anterior, sólo hay una manera de evitar las muertes de jóvenes en Japón, y es haciendo contratos con demonios, sólo ellos pueden enfrentar la amenaza que son... ¡más demonios! Se aplica la famosa sentencia de combatir fuego con fuego.

Para llamarlos, no es necesario que hagas rituales con sangre de animales a medianoche en un panteón, eso es para las antiguas leyendas. En la actualidad todo se ha vuelto más fácil, sólo requieres de un pequeño aparato parecido a un celular.

Lo interesante en el anime es que todos los personajes que aparecen en el juego han sido representados de buena forma, con la personalidad que conocimos antes.

Si nunca has estado cerca de los juegos de Atlus, no importa, lo vas a disfrutar de la misma manera. Es un anime que agradece a los fans pero, al mismo tiempo, acerca a los nuevos jugadores.

Un clásico de bolsillo

Renovando el estilo RPG



La segunda entrega de la serie fue para Nintendo DS, aunque existe una adaptación del original para Nintendo 3DS.



Los héroes que salvarán a Japón

Todos tienen un pasado que los ha marcado









Fumi Kanno
Su apoyo será vital para los protagonistas.

Io Nitta
Gracias a ella, el anime logra tener momentos de comedia.

Tiko
Un personaje que te puede causar muchos problemas.





Otome Yanagiya
Su vida solitaria la llevó a adoptar un bebé.

Airi Ban
Estudiante con muchos secretos por descubrir.

Makoto Sako
Bella y letal, forma parte de una organización secreta.

Hibiki Kuze
Por su poder, los humanos tienen una oportunidad.

Elementos tradicionales de Japón se funden con las ventajas tecnológicas del país, para ofrecer una apasionante historia

La principal característica tanto del videojuego como del anime es la historia y sus decenas de giros en momentos que nadie espera, pero además de eso nosotros destacaríamos otro elemento, que es la cultura japonesa. Puedes conocer las principales calles y sitios del país asiático a través de bellas imágenes, lugares como Akihabara, Shinjuku, Yamanote; todos recreados a detalle.



▲ Uno de los demonios que podrás controlar.

El anime de **Devil Survivor** te lleva de la mano por una aventura que no esperarías. En total son 13 capítulos, pocos pero suficientes para profundizar en el perfil de cada personaje, de volverlos parte de ti.

Además de esto, en 2012 se comenzó un manga basado en estos hechos, y si bien no va a superar jamás a los grandes de aquel país, como **Naruto**, **One Piece** o **Gundman**, sí ha logrado ganarse una cantidad considerable de fans. Aquí lo curioso es que Square Enix, compañía "rival" de Atlus en el sentido de que ambos crean RPG, es la que se encarga de publicarlo.

Si te gustaron obras como **Death Note** o **Boogiepop Phantom**, te va a encantar **Devil Survivor**; es el complemeto perfecto para los juegos. Por cierto, ya se rumora que podríamos tener una tercera parte de la saga, pero además de que no se ha confirmado, con los lanzamientos de **Persona Q** y **Conception II**, no lo vemos en el futuro cercano, cuando menos esto ocurriría en 2015, si hay suerte. Por lo pronto, a disfrutar lo que tenemos.

por Juan Carlos García "Master"

◀ Uno de los legendarios más fuertes que han existido.



Entrenamiento maestro

Seguimos con los consejos para que puedas tener Pokémon invencibles en tu equipo

◀ Decide lo mejor para el balance de tu equipo.

▲ Con un buen entrenamiento, da muchos problemas.

◀ Pocos esperaban que **Greninja** se convirtiera en uno de los favoritos.

Mega Charizard



Otro de los iniciales que siempre dan buenos resultados es **Charmander**, sobre todo ahora con la Mega Evolución.

Espero que te encuentres muy bien y que los consejos que te di hace un par de números acerca de los Ivs en **Pokémon** te hayan funcionado para el tema de la crianza.

En esta ocasión voy a hablar de las características y movimientos de Pokémon determinados, de algunos que me han funcionado muy bien durante las retas.

De los tres iniciales de esta versión, el único que tiene un buen nivel competitivo es **Froakie**. El resto no te ayudará mucho, en especial **Chespin**, con este Pokémon podríamos hablar del más bajo en estatus de todos los iniciales en cualquier generación.

Froakie como tal no es una gran amenaza, pero cuando llega a evolucionar en **Greninja**, tenemos a un guerrero que sólo podría terminar con un equipo si lo sabemos utilizar. Todo radicará en su habilidad, a muchos les gusta que sea Torrente, pero la que marca diferencia es Mutatipo.

Con una naturaleza favorable, puede alcanzar 377 de velocidad, volviéndolo un demonio en las batallas, sólo que te enfrentes a un **Alakazam** o a un **Jolteon** no tendrás rival en este sentido. Ahora lo importante, los movimientos que debes colocar en un **Greninja** con estas cualidades. Yo he optado por Rayo Hielo, Paranormal, Hidrobomba e Ida y vuelta; este último es muy importante ya que en una situación comprometida te permite golpear y al mismo tiempo escapar de la arena.

Por lo regular, cuando ven que lanzas a **Greninja** al campo, lo primero que hacen es atacarte con técnicas eléctricas o de lucha, por aquello de que es tipo siniestro también, por eso es importante la velocidad. Gracias a Mutatipo, puedes cambiar el tipo al que pertenece **Greninja** con el movimiento que indiques en el ataque.



▶ La mejor manera de escapar es volando.

▼ Muchas Mega Evoluciones no son tan especiales.

►Con este Pokémon puedes barrer incluso a legendarios.

► Espera hasta el último momento para actuar.

Dependiendo del tipo de enemigo que enfrentes, cambia a un elemento que no afecte sus ataques. Es un juego de estrategia por completo, tienes que pensar dos movimientos antes de lo que puedes lograr y lo que podría hacer tu adversario. Pero ahora dejaré a **Greninja** para pasar a otro Pokémon igualmente poderoso, **Aegislash**.

Al inicio no me llamaba mucho la atención este Pokémon, me fastidiaba un poco que cambiara su estrategia en cada turno, pero después de analizarlo me di cuenta de que por ese cambio es tan letal, es una máquina.

Cuando está en forma de ataque, su estatus cambia por el de defensa; lo mismo ocurre al estar en modo de escudo. Lo importante aquí es que esas dos cualidades estén al máximo de sus puntos para que puedas ser competitivo en todo momento.

Los movimientos que recomiendo para **Aegislahs** son Espada Santa, Danza Espada, Escudo Real y Tajo Umbrío. Con Escudo Real puedes evitar cualquier ataque, no importa su potencia, además de que entras a modo de defensa. Golpes futuros no te restan muchos puntos, y quedas listo para tomar la iniciativa con Espada Santa, y gracias a que se intercambian los estatus y si lo combinas con Danza Espada, puedes lograr un golpe demoledor que termine con la vida de tus rivales. Es una pieza clave en mi equipo y no lo muevo por nada, no importa que con el tiempo sepan cuáles movimientos tienes, con Escudo Real estarás a salvo de todo.

Si tienes pensado ponerle un ítem, te recomiendo que sea alguno que le suba un poco el HP en cada turno, por tu defensa volverás loco a quien te enfrente, te lo garantizo.

Prácticamente con **Greninja** y **Aegislash** puedo elegir al resto de mi equipo sin pensarlo mucho. Pero como me gusta que sea muy fuerte, ahora te recomendaré a un **Pokémon** que seguramente jamás habías imaginado, al poderoso **Kangaskhan**.


▲ La naturaleza del Pokémon te ayudará.

Si llenas de trampas el área de combate, tendrás una ventaja adicional

Tipo Planta muy diferentes

No todos pueden ser protagonistas

Chespin

Sumamente débil. No considero que tenga mucho futuro en competencias, a menos que sus estadísticas cambiaran.

Ivysaur

A diferencia de **Chespin**, **Ivysaur** es un gran **Pokémon** de tipo planta. Te lo recomiendo ampliamente.

En peleas entre Pokémon Legendarios nunca puede faltar Mewtwo, sigue siendo el más poderoso

En anteriores versiones nadie hubiera mirado a **Kangaskhan** como una posibilidad, pero en esta sexta generación es una auténtica bestia.

Repito, para obtener los resultados esperados, el Pokémon debe poseer una naturaleza favorable y al menos los IV clave al máximo; de lo contrario, sólo te será útil en retas no competitivas.

Para empezar, **Kangaskhan** debe tener la Mega Piedra, con ella es un monstruo que termina con todo a su paso, más si le asignas los movimientos Terremoto, Golpe Bajo y Puño Incremento.
Con esto tienes para dañar a quien sea, incluso a los tipo fantasma que generalmente podrían ser un problema al ser un Pokémon de tipo normal, pero con Golpe Bajo quedamos perfecto. Aquí la estrategia es simple, solamente Mega Evolucionar y golpear con todo; la fuerza y tipo de efectos de los movimientos harán todo el trabajo.

Llevamos tres Pokémon, y aún nos falta la mitad para completar un equipo, pero eso lo veremos en futuros números, en los que te recomendaré algunos otros que a mi criterio son los mejores.

No tienes que esperar, puedes combinar estos Pokémon que te he recomendado con tus favoritos. Seguramente saldrán varias combinaciones interesantes, todo consiste en lograr un balance, ya sea con tipo siniestro, fantasma o psíquico. De ti dependerá, sólo recuerda aumentar los IV.

Si tienes dudas o comentarios respecto de la sección, puedes enviarme un correo electrónico a juang@revistaclubnintendo.com. También puedes seguirme en Twitter, donde me encuentras como @MasterKiraCN y en Miiverse como MasterMX. Te deseo un gran mes, sigue entrenando a tus Pokémon. Nos leeremos muy pronto.

Para divertirse

El cuidado de tus Pokémon se nota



Si tratas bien a tus Pokémon, pueden tener mejores resultados en las batallas, incluso evolucionar de manera especial. Es importante que les dediques tiempo.

Por Hugo Hernández

Feedback Time! Síganme en Twitter: @HugoHernandezB

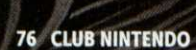
¡Bruja con estilo!

A pocos meses de que se estrene **Bayonetta 2** en Japón, el estudio Gonzo nos presenta una adaptación a animación (con todos los clichés nipones) que nos dejará esperando a que esta deslumbrante hechicera llegue a América.

▶ Ai Yokoyama se encargó del diseño de personajes.

Bayonetta: Bloody Fate

Comienza el *hype* antes de la llegada de la secuela en Wii U






◀ **Rodin** es un poderoso aliado, también te surtirá de armas.



▲ Las brujas modernas ya no se transportan en escoba...



▲ Bayonetta conserva el aspecto clásico del primer videojuego.



• Título
Bayonetta: Bloody Fate
• Dirige
Fuminori Kizaki
• Guión
Mitsutaka Hirota
• Musicalización
Yoku Shioya
• País
Japón
• Año
2014
• Compañía
Gonzo

Luego de su paso por los cines nipones, **Bayonetta: Bloody Fate** llegó en formato DVD y Blu-Ray a mediados de febrero. Es una fecha interesante pues, si recuerdan, dentro de pocos meses estará disponible la secuela del juego en dicho mercado. Así, quienes no hayan jugado la primera aventura tendrán un resumen de todos los incidentes que ocurrieron allí y que serán clave para la secuela en Wii U. Por ahora no se ha comentado si la película llegará a Norteamérica, hay que esperar y cruzar los dedos, pues en general es una buena animación que seguramente amarán los fans del videojuego e interesará a quienes desconozcan la historia de la bruja creada por Platinum Games.

Gonzo es un estudio de animación japonés que formaron varios ex integrantes de Gainax (**Evangelion**); como parte de su obra, tenemos **Final Fantasy: Unlimited**, **Hellsing**, **Afro Samurai** y muchos más.

Sabios *vs.* Brujas

Hace 500 años ocurrió una sanguinaria lucha entre los ángeles y las brujas que habitaban el mundo. Se creyó que todos furon eliminados, pero hubo una sobreviviente, a quien alguna vez llamaron impura, pues fue la hija de una bruja y un sabio, lo cual estaba prohibido.

Su nombre, **Bayonetta**, o por lo menos así es como **Rodin** la apodó, pues no tiene ningún recuerdo en su memoria. En cuanto despertó de su letargo, comenzó la batalla... cientos, miles de ángeles malignos la persiguen para eliminarla, y ella usará todo su arsenal y habilidades para enfrentarlos.

En general, se trata de una buena adaptación que resume los puntos clave del juego de video



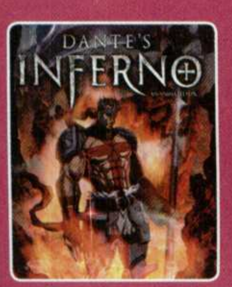
▲ **Jeanne** será una fuerte oponente que te revelará grandes secretos.

Adaptaciones a película que te pueden interesar

Si te gusta la acción animada, ¡no dudes en conseguirlas!

Dante's Inferno
An Animated Epic

Inspirada en un texto de Alighieri, **Dante** decide viajar hasta lo más profundo del infierno con tal de lograr que su amada vuelva a la vida.



Dead Space
Aftermath

Adéntrate en una nueva misión de rescate que te llevará a un planeta donde encontrarás seres hostiles que no dudarán en atacarte.



Devil May Cry
Complete Series

Dante, un héroe poco ortodoxo, monstruo y humano a la vez, se dedicará a perseguir y cazar demonios, como lo hace **Bayonetta**.





▲ Llegará a Wii U con atuendo más revelador y *look* mucho más juvenil.



▲ **Cereza** es un personaje clave en la historia. ¡Conócela!

El nuevo orden

Los ángeles están comandados por **Balder**, el antagonista de la historia, quien pretende destruir el mundo para crear otro. Para ello, debe revivir a **Jubileus**, la máxima figura creadora; sólo ella podría crear el nuevo orden.

Sin embargo, **Balder** necesita un objeto que la *sexy* bruja posee, la joya conocida como "Ojo izquierdo", que al unirse al derecho otorgarían el poder necesario para invocar a **Jubileus**. Durante la trama conocerás a **Luke**, un periodista que tratará de vengar a su padre, a quien vio morir frente a una hermosa bruja, por lo que juró vengarse, al mismo tiempo que buscará desenmascarar la verdadera identidad de **Bayonetta**. También conocerás a **Cereza**, una pequeña niña que siempre se acompaña de **Chesire**, su muñeco de trapo que, "curiosamente", se llama igual que el gato de **Alice in Wonderland**.

¿Fiel a su original?

Puedo decir que trataron de mantener la esencia del juego lo mejor posible; aunque eso sí, hay aspectos visuales que me hubiera encantado ver, como las transformaciones (pantera), el clásico *Witch Time* (ralentización del tiempo al estilo **Matrix** y **Max Payne**), combos y ataques especiales, pues éstos últimos sólo aparecen en contadas ocasiones.

Rodin, el dueño de "Las puertas del infierno" (un sombrío bar donde **Bayonetta** se surte de armas), se muestra brevemente. Como ocurre en el juego, la bruja utilizará cuatro pistolas *Knight*, dos incrustadas en sus zapatillas y otro par en sus manos. Asimismo, veremos la katana con la que destruyó a tantos demonios en el juego. Ésta y muchas otras referencias fueron retomadas para el gusto de los fans, quienes, por cierto, quedarán complacidos con la clásica picardía de la protagonista.

En conclusión

Quizá no sea la mejor película animada, sobre todo en narrativa, pues es complejo compactar todo el guión del juego y las escenas climáticas en 90 minutos, pero definitivamente vale tu tiempo por su trabajo audiovisual.



▲ Ai Yokoyama se encargó del diseño de los personajes principales.

Veredicto
Para matar el tiempo



How to Train your Dragon 2

Hiccup y Toothless se preparan para la acción

INFO • Título en español **Cómo entrenar a tu dragón 2** • Dirige **Dean DeBlois** • País **EU** • Año **2014**



▲ Los héroes principales están listos para una nueva aventura con dragones.



▲ Cate Blanchet da voz a **Valka**.

Luego del éxito de la primera entrega cinematográfica en 2010, DreamWorks nos presenta esta secuela en la que veremos a los héroes principales en una nueva aventura cinco años después de lo ocurrido en la primera película. Por supuesto, ahora son adolescentes, así que su comportamiento y situación será otro matiz que dará variedad a esta entrega.

El destino aún no se escribe

Hiccup decide emprender un nuevo viaje para buscar su propia suerte. Un día, mientras vuela sobre su inseparable amigo **Toothless**, llega a una misteriosa cueva de hielo donde descubre otras razas de dragones (allí conocerán al temerario **Dragon Rider**), y con ello, la fuerte posibilidad de una gran invasión que podría significar la guerra entre los vikingos. Así que de nuevo ellos unirán fuerzas y buscarán la manera para evitar la catástrofe.



▲ Habrá adaptación a videojuego en N3DS y Wii U.

Veredicto
¡Secuela divertida!

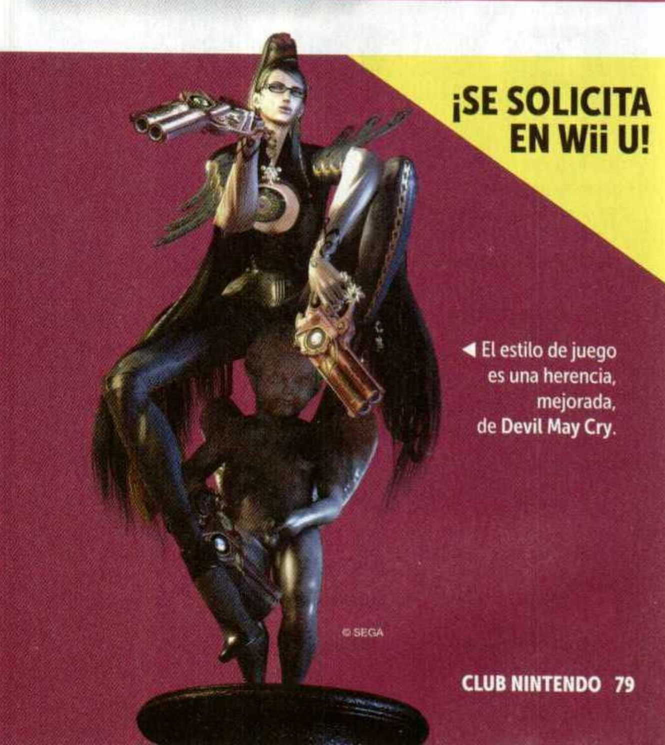
Bayonetta

El origen de la lucha entre el bien y el mal

INFO • Desarrolla: **Platinum Games** • Distribuye: **SEGA** • Año **2010**

Siempre estamos en busca de nuevas franquicias que ofrezcan experiencias de juego frescas. Así que Kamiya y su equipo de Platinum Games utilizaron un género que dominan (*Hack & Slash*), pero en lugar de poner al típico héroe, optaron por una bruja... pero no cualquiera, sino que diseñaron una atractiva y curvilínea heroína que seguramente ya conquistó tu corazón. Durante el juego conoces a **Bayonetta**, quien despierta luego de 500 años para darse cuenta de que es la última bruja sobreviviente de una lucha entre seres oscuros y de luz. Con tu ayuda, debe enfrentar a cientos de ángeles y demonios para descubrir más de su pasado.

¡SE SOLICITA EN Wii U!



◄ El estilo de juego es una herencia, mejorada, de **Devil May Cry**.



▲ Con los ataques dobles se gana en rapidez.



▲ La clave es coordinarte con tu compañero.



▶ No, no es un concurso de *cosplay*, son las protagonistas.

Senran Kagura 2: Deep Crimson



• Compañía
Marvelous Entertainment
• Desarrollador
Tamsoft
• Categoría
Acción
• Jugadores
1-2
• Opinamos
Todo apunta a que se vuelva una gran serie



Regresa la polémica con esta secuela

Sí, muchos piensan que **Senran Kagura** es un juego cuyo único atractivo es la brutal cantidad de *Fan Service* que incluye prácticamente a cada segundo, cortesía de las bellas protagonistas, pero la verdad es que resulta más que sólo eso.

Es un título de acción constante que puedes descargar de la eShop mientras esperas la secuela, que a diferencia del original, incluirá un modo para dos jugadores simultáneos. Esto mejorará el *gameplay* de manera significativa, habrá combos infinitos y diferentes movimientos para terminar con tus rivales, además de que la música y los escenarios serán un auténtico deleite para los videojugadores.

El único problema que existe es que de momento no está confirmada su aparición en América, sólo para Japón, país en donde saldrá en agosto, aproximadamente. Confiamos en que, debido al éxito y aceptación que ha tenido, lo veamos antes de terminar el año.

Una propuesta que ya hemos visto antes, pero bien implementada



◄ No creemos que con este estilo luzcan mejor las chicas.

Fecha de lanzamiento
Pendiente



▲ La ambientación es sensacional.



▲ Algunos compañeros podrán serte útiles.

Persona Q: Shadows of the Labyrinth

Cambios importantes



• Compañía
Atlus
• Desarrollador
Atlus
• Categoría
RPG
• Jugadores
1
• Opinamos
Por fin llega la serie a consolas Nintendo

De todos los juegos que saldrán para Nintendo 3DS este año, uno de los más importantes es **Persona Q**, ya que Atlus, que siempre ha desarrollado para la portátil de Nintendo, por fin traerá su saga más famosa: **Persona**.

Aunque no será un capítulo de la serie numerada, nos deja claro que puede ser el inicio de algo grande para N3DS. Por ahora lo que tendremos en este juego serán cientos de horas de búsqueda y batallas contra demonios como sólo esta compañía sabe hacerlo. Se espera para finales de este año, ojalá que no haya cambios.



Fecha de lanzamiento
2014



▲ ¿Se coló el esqueleto de **Bowser**?



▲Grandes efectos visuales.



▲ La noche siempre trae tranquilidad.

Swords & Soldiers II

Nuevos enemigos y más diversión



- Compañía
Ronimo
- Desarrollador
Ronimo
- Categoría
Estrategia
- Jugadores
1-2
- Opinamos
Una secuela merecida

Desde que Nintendo creó el servicio Wii Ware, sabíamos que a lo largo del ciclo de vida de la consola tendríamos algunas joyas para el sistema de descargas, lo cual se comprobó con títulos como **Swords and Soldiers**, del cual ya se prepara una segunda parte.

Esta secuela estará disponible para Wii U, lo que obviamente mejorará el apartado gráfico, pero al final es lo que menos importa, pues se seguirá jugando de la misma forma, potenciado por el GamePad, lo que nos garantiza acción sin límites y menús.

El objetivo es sencillo: terminar con los enemigos que aparecen apoyados en las habilidades de todos nuestros hombres y herramientas, algo así como lo que ocurría en **Lemmings**.

En los juegos de estrategia que todos conocemos tenemos tiempo para pensar cada movimiento, como en **Devil Survivor**, por ejemplo, pero aquí no, todo tiene que ser en el momento, cada segundo cuenta para que logres avanzar. Y lo mejor es que lo hace en una curva de dificultad bastante aceptable, que te permite disfrutar de cada nivel sin que te estreses por lo complicado de los enemigos.



La evolución de esta serie ha sido fantástica, como deben serlo todas

Fecha de lanzamiento
2014

▶ ¡El carismático dinosaurio regresa a la acción en 3D!



Yoshi's New Island

¡Los bebés están en peligro nuevamente! Ármate de valor y enfrenta los peligros que te esperan en este juegazo.

Héroes sin miedo

El equipo que controlarás en esta aventura

Baby Mario

En esta ocasión, el pequeño plomero sin bigotes no tendrá las habilidades con las que nos ha sorprendido en sus jornadas de adulto.

Yoshi

Aunque el nombre se refiere a una raza en general, el yoshi verde es el más cercano a **Mario**. Él será el verdadero protagonista.



▲ Los huevos son tu principal arma para acabar con enemigos.



- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Arzest**
- Categoría **Acción/Aventura**
- Jugadores **1-4**
- Nivel de reto **Medio**

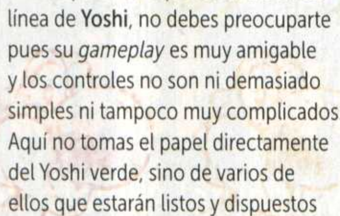
La diversión -y la historia- de los bebés y el dinosaurio continúan en esta nueva entrega que aprovecha muy bien las capacidades del Nintendo 3DS para ofrecer una experiencia magnífica que no tardas en comenzar a disfrutar y apreciar.

Si jugaste anteriormente **Yoshi's Story** o **Yoshi's Island**, seguro que no tendrás mucho problema en adaptarte de inmediato a este título, pues comparte muchos de los elementos y jugabilidad que vimos en entregas anteriores. Aunque, obviamente, no todo es igual, pues hay varias cosas novedosas que dan frescura a **Yoshi's New Island**.

Ahora que si es el primer título de la línea de **Yoshi**, no debes preocuparte pues su *gameplay* es muy amigable y los controles no son ni demasiado simples ni tampoco muy complicados. Aquí no tomas el papel directamente del Yoshi verde, sino de varios de ellos que estarán listos y dispuestos a proteger al pequeño **Baby Mario** y rescatar a **Baby Luigi**, quien ha sido secuestrado por el malvado secuaz de **Bowser**: **Kamek**. Para lograrlo, deberá hacer uso de todas sus habilidades, como correr, saltar, levitar y, por supuesto, comerse a los enemigos para convertirlos en huevos y usarlos como municiones para acabar con los demás adversarios del juego.

El objetivo es simple, pero para dar más valor al juego puedes encontrar un gran número de ítems y cosas coleccionables dentro de las escenas.

Esto te irá ayudando en tu búsqueda, así que no olvides revisar detrás de cada cosa, debajo de cada piedra y eliminar a varios enemigos hasta obtenerlo todo. Pero eso sí, te exhortamos a que primero pases cada misión de principio a fin (y si es posible, el juego en general), y luego te embarques en una búsqueda por conseguir todos los extras que puedes obtener. Así será más fácil, pues estarás al tanto de lo que pasa en cada uno de los escenarios. Ahora que si decides hacerlo en una sola vuelta, trata de ir despacio para no perderte ningún detalle.





► Como es costumbre, encontrarás enemigos de gran tamaño.

EVERYONE E ESRB
Violencia animada

Yoshis y habilidades

¿Quién mejor para ayudar a un yoshi que un yoshi mismo?



Yoshi naranja
El salto con levitación es una característica que ya es tradición en sus juegos.

Yoshi rojo
Al obtener estas alitas, es posible volar sobre los peligros. ¡No las pierdas!

Yoshi azul
Lanzar fuego te ayudará a eliminar enemigos. ¡Además, se ve genial!

Yoshi rosa
Algunos elementos dentro de los mundos pueden manipularse para avanzar.

Yoshi morado
¡Ten cuidado, porque los yoshi también pueden resultar envenenados!

Los yoshi

Desde que conocimos al icónico yoshi verde, la popularidad de esta especie ha ido subiendo como espuma. En este juego es posible no sólo vivir la aventura con uno solo de ellos, sino también puedes jugar con los demás colores disponibles. Ellos se pondrán en marcha para recuperar al bebé, al mismo tiempo que deberán proteger a toda costa al que se queda con ellos.

Pero no creas que todo está en contra tuya, pues hay varias cosas que estas criaturas pueden hacer para demostrar que son aptas para enfrentar al mismísimo **Bowser**.

Dentro de cada escena es posible -o necesario- que interactúes con algunos elementos para proseguir con la jornada. Esto hace que no se trate solamente de una simple carrera contra el tiempo o una especie de *shooter* en donde debes matar a cuanto enemigo se te ponga enfrente. Hay que fijarse bien porque en ocasiones tendrás que pensar bien para ir avanzando poco a poco. También será necesario que estudies la manera de eliminar a cada enemigo en pantalla, especialmente a los jefes, que te darán dolor de cabeza si no aprendes cuál es la forma más eficaz de acabar con ellos.

Cada yoshi puede tener distinta personalidad, pero todos buscan el mismo objetivo

▲ Los yoshi siempre te ayudarán.

Minijuegos
Transformaciones radicales

Helicóptero
Controlarlo no es fácil, ¡pero sí resulta muy divertido!

Globo de aire
Visita las alturas con esta forma, que se controla con cuidado.

Taladro
Cuando algo se interponga en tu camino, ¡simplemente rómpelo!

Submarino
Explorar las escenas de agua con esta transformación. Es genial.

Trineo
Su velocidad hace que sus juegos sean muy emocionantes.

Vagón
Recorrerás las minas en él, al puro estilo de **Indiana Jones**.


▲ ¡Algunos enemigos no serán tan fáciles!

▼ Los escenarios cambian y se mueven, para mayor dificultad.

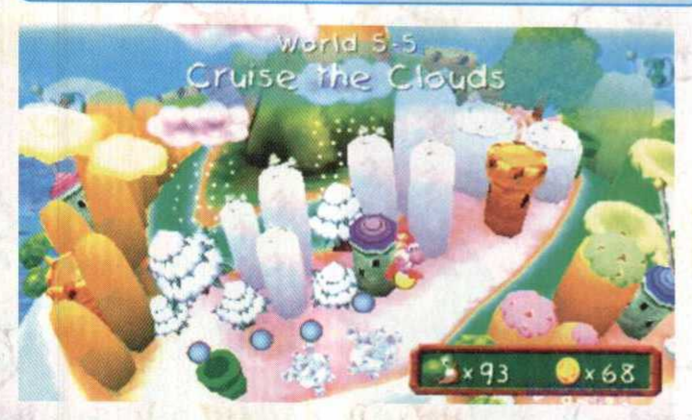

Transformaciones
Dentro de las escenas encontrarás unos portales que te llevarán a etapas de *bonus*, en las que cada yoshi sufrirá una transformación radical de anatomía. Al tener un nuevo aspecto, también tendrá habilidades distintas que le ayudarán a pasar cada minijuego.

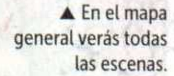
El objetivo es llegar a la meta antes de que el tiempo se agote. Pero no tengas en mente que se trata de sólo correr para llegar, hay que utilizar los poderes de cada transformación para cumplir con la misión. Dependiendo del *bonus*, será el tipo de vehículo y su transformación y, de igual manera, las cualidades que tendrás a tu disposición para completarlas. Es necesario mencionar que dentro de estos escenarios es posible conseguir más ítems para ayudarte en la empresa de rescatar a **Baby Luigi**. La gran ventaja de esto es que una vez que los hayas habilitado, podrás volver a jugar y divertirte en cada uno de estos desafíos una y otra vez, pues podrás seleccionarlo cuantas veces quieras.

Tal vez hubiera sido una buena idea que estas transformaciones estuvieran disponibles según la conveniencia de cada escena, no como un minijuego. De esta forma, la jugabilidad y el concepto tomarían un toque diferente.

Sea como sea, vale la pena que, ya teniéndolos, practiques bastante para que puedas obtener mejores premios al final de cada reto.


▲ Hay todo tipo de escenarios.




▲ En el mapa general verás todas las escenas.


◀ Personajes clásicos regresan para hacerte la vida imposible.

Muchos enemigos vuelven, pero también hay otros nuevos que están listos para enfrentarte

Explora la isla

Cada uno de los seis mundos se divide en diversas etapas que están llenas de detalles increíbles y muy bien cuidados. Completamente al estilo de las aventuras de **Yoshi**, con escenarios coloridos y más cosas en pantalla.

Pero como todo sería muy aburrido sin malosos que vencer, hay una gran cantidad de enemigos de varios tipos, tamaños y formas de atacarte; además de peligros como abismos, por ejemplo, que deberás pasar con cuidado.

Atacar a tus adversarios es asunto de todos los días. Puedes caerles encima al puro estilo de los juegos de **Super Mario Bros.**, o tragarlos para convertirlos en huevos y, así, dispararlos contra otros enemigos y los jefes.

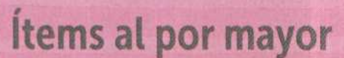
Pero esta manera de usar los huevos no es la única, pues ciertos elementos dentro del juego deben ser activados o manipulados al impacto de los proyectiles. Esto lo vimos desde **Super Mario World 2: Yoshi's Island**, pues la forma de "encender" y "apagar" varias cosas es por medio de un huevazo. Lo anterior da un toque especial que ya se ha convertido en toda una tradición en los juegos de **Yoshi**.

Sólo para fans

¡Un Nintendo 3DS adorable!

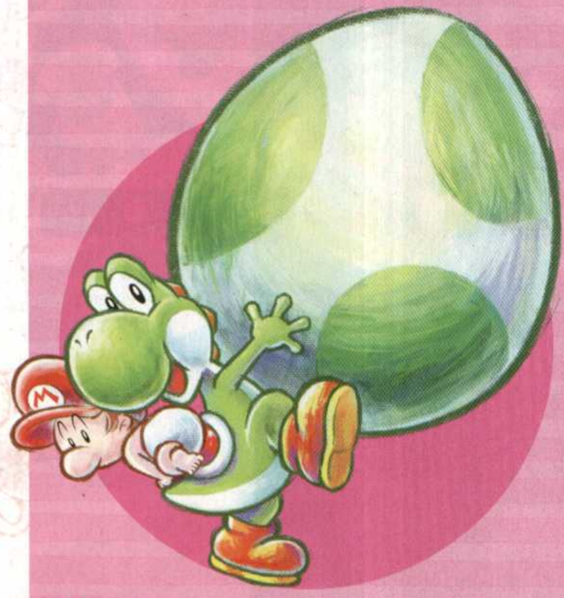
Para los verdaderos seguidores de **Yoshi**, Nintendo lanzó una edición especial de este título. Genial, ¿no?





Ítems al por mayor

¡Están para ayudarte, consíguelos!





Smiley flower
Estas flores te ayudan a ganar medallas, ¡búscalas!



Yoshi stars
Al tomar una de ellas, te conviertes en Super Yoshi.



Egg Block
¡Los cubos que contienen huevos de Yoshi!

Mega Eggdozers
Los obtienes cuando te comes a un enemigo grande. ¡Ahora sí estamos hablando de poder en serio!



Watermelons
Frutas que te dan nuevas habilidades para defenderte.



Hint Block
Consigue valiosos consejos y tips al golpear este bloque.



Winged clouds
Dispárales un huevo, y obtendrás su contenido.



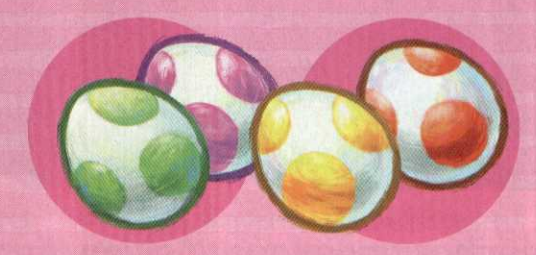
Monedas Yoshi
Están dentro de cada nivel para un premio extra.



Monedas rojas
Encuentra todas en cada nivel. ¡Son 20!



Huevo dorado
Este ítem es toda una revelación, ¿lo conseguiste?



Huevos de Yoshi
Son tu mejor ayuda dentro de las escenas, puedes atacar, activar cosas e, incluso, tomar ítems al arrojarlos.

Dentro de cada etapa hay ítems que te servirán para obtener mejores resultados al final de cada mundo

Estrellas al rescate

¡A salvar a Baby Mario!



Estos personajes actúan cuando el infante se cae de la espalda de un yoshi, protegiéndolo de todos los peligros hasta que se acabe su poder.

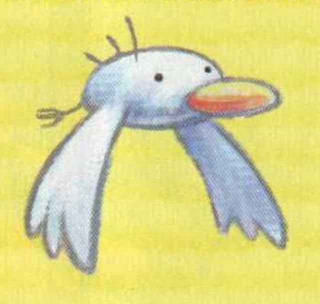
¿Es necesario tomar todo?

Es difícil pasar un juego sin que la necesidad de matar a todos los enemigos, o agarrar cuanto ítem veas en pantalla, te haga presa. Algunos de ellos sirven para mejorar tus probabilidades de vencer dentro de las escenas, mientras que otros para conseguir vidas y cosas por el estilo.

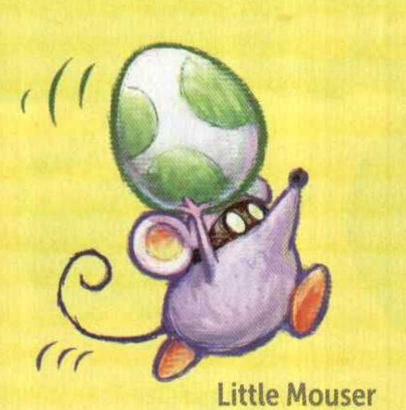
Lo mejor que puedes hacer es no enfocarte en querer agarrarlo todo; trata de conseguir lo que puedas sin que esto te lleve a la perdición. Ya que pases una etapa, puedes regresar y volver a intentar tomar lo que te faltó, así evitarás hacer corajes si es que llegas a perder cuando ya tenías casi todo, ¿o a poco no te ha ocurrido esta molesta situación?



Conoce a tus enemigos
Hay algunos recurrentes, pero otros son totalmente nuevos.



Goonies


Lakitu
Personaje que a veces es bueno, otras malo; te atacará sin dudarlo. ¡Ten cuidado!


Little Mouser


Grinder
Más que un villano, es un molesto changuito que no deja de arrojarte cosas.

Gusties


Bandit
Ten cuidado con estos sujetos, pues son muy escurridizos.


Snifit


Crazee Dayzee


Petal Guy


Piranha Plant

Los jefes de la historia

Son seis, ¡y no se andan con juegos!



Punkey the Pokey Prince
No te vayas con la finta de su cara feliz, ¡se enoja si le pegas!



Bowser
El rey de los koopas requerirá de toda tu habilidad para ser vencido.



King Clawdaddy
Este dulce cangrejo tratará de hacerte trizas con sus tenazas.



Big Beanie
Enemigo que te ataca arrojando beanies y cubriéndose con tallos.



Baby Bowser
Aun de pequeño, ¡éste es un personaje muy malo! Ten cuidado con su gran poder.



Count Fang
¡La magia de **Kamek** lo ha hecho grande y muy peligroso!



Fred the Filler
Cuando tomas uno, obtendrás una vida adicional para seguir jugando.

Enfrentando tu destino

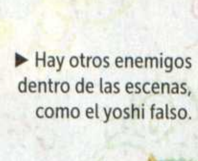
Como es costumbre, cada uno de los mundos tiene al final a un personaje de gran tamaño y mal carácter, listo para patearte el orgullo. Estos jefes tienen su propia personalidad y manera de atacarte, así que deberás poner todo tu empeño en acabar con ellos antes de que lo hagan contigo. Primero que nada, trata de estudiar sus movimientos para que puedas crear una estrategia que funcione contra cada uno, pues no siempre podrás acabarlos de la misma forma, ya que cambian mucho en relación con sus ataques.

El primero que enfrentarás será **Big Beanie**, una vaina con un temperamento fuera de lo común. Te arroja beanies que puedes aprovechar para conseguir huevos. Cuando se molesta, hace crecer tallos para cubrirse, los cuales deberás romper para dejarlo vulnerable. En el segundo mundo te enfrentarás a **Count Fang**, a quien deberás impactar varias veces para regresarlo a su tamaño original e intentar vencerlo.

Al final del tercer mundo **King Clawdaddy** te cortará el paso, pero podrás dejarlo vulnerable si te comes el dulce que lo cubre. Contra **Fred the Filler** será necesario que golpees el suelo para aturdirlo y lanzarle huevos. En el penúltimo mundo, **Punkey the Pokey Prince** puede resultar vencido si arrojas huevos a sus segmentos, pero si le das en la cabeza, lo pondrás furioso. Finalmente, enfrentarás a **Bowser**, tanto en su forma infantil como adulta; sus feroces ataques te carbonizarán si te quedas quieto mucho tiempo.



▲ El poder de los yoshi brilla en este gran juego.

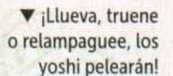




► Hay otros enemigos dentro de las escenas, como el yoshi falso.



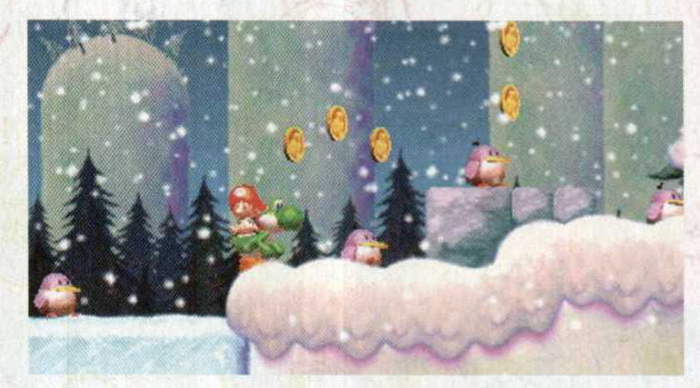
◄ Cada mundo está muy bien ambientado con peligros y enemigos.



▼ ¡Llueva, truene o relampaguee, los yoshi pelearán!



▲ Deberás tener nervios de acero en estas misiones.



Seis mundos por explorar

La isla de **Yoshi** no es un lugar tan seguro desde que fue invadida por tantos secuaces de **Bowser**, que se han convertido en toda una molestia.

El primer mundo es obviamente el más sencillo, por lo que te servirá para acostumbrarte al ritmo del juego, cómo usar todas las habilidades de los yoshi y enfrentar a los jefes.

Dentro del segundo encontrarás nuevos enemigos, una gran cantidad de lugares con abismos e inclusive fantasmas que te sorprenderán bastante.

¿Qué sería de un buen juego de Nintendo sin escenas de agua? Pues aquí encontrarás varias de ellas, con muchos personajes listos para atacarte desde las profundidades.

El cuarto es un poco más serio y tiene enemigos de gran tamaño que pondrán a prueba tus habilidades, pero serán una presa fácil si utilizas tu golpe al suelo para dejarlos fuera de combate. El resbaladizo quinto mundo está lleno de hielo, nieve y alturas insospechadas.

Finalmente, y como pasa en la mayoría de las ocasiones, el mundo en el que enfrentas a **Bowser** está lleno de peligrosos fosos con lava, enemigos al por mayor y, por supuesto, varias sorpresas antes de que llegues a cantar victoria, pues aquí se encuentra **Bowser**.

¡Es hora de la verdad!

El final es sólo el comienzo

Has llegado al último mundo, y deberás poner tu máximo empeño en rescatar a Baby Luigi y restaurar la paz en la isla, pero recuerda que todavía deberás conseguir todos los ítems. ¡Adelante!









◄ Tu consola merece cuidado, pues es feo cuando falla.

Nintendo 3DS

Repara tu consola de un problema común sin gastar demasiado tiempo y dinero



▲ Muchos juegos buenos sólo están descargables.

Hola, colega, soy Panteón, esta vez te traigo una anécdota muy emotiva que me ayudó a resolver un percance del cual pensé que ya no habría salida, y me pasó con mi queridísimo Nintendo 3DS. Espero que te sirva mucho a ti también para que, si llegas a tener este problema -lo cual sinceramente espero nunca te pase-, puedas arreglarlo tranquilamente, no como me ocurrió a mí.

Todo comenzó un día en el que Master, Hugo y yo íbamos a cazar en **Monster Hunter 3 Ultimate**, cada uno con su fiel N3DS. En ese momento noté que, al encender mi consola, se tardaba demasiado en "arrancar", por lo que pensé ingenuamente que tal vez era por la gran cantidad de cosas que he ido descargando, pues tenía hasta demos sin ni siquiera haberlos jugado. Pero me di cuenta de que al liberar espacio, el problema continuaba y, peor aún, me apareció un mensaje de que había ocurrido un error, así que apagué y volví a enceder el N3DS, esperando que se resolviera, pero no fue así. Lo peor fue darme cuenta de que lo que fallaba era la conexión inalámbrica, pues al desconectarla funcionaba. En ese momento de epifanía ¡hice un berrinche monumental ante la creciente posibilidad de haberlo perdido todo!

Debes estar atento a tus consolas. Hasta la menor falla siempre hay que resolverla de inmediato

▲ Este juegazo utiliza tecnología inalámbrica.

▲ ¿Te gustaría perder a todos tus Pokémon que has entrenado?

▲ ¡Pensé que no podría rescatar mi archivo de **Monster Hunter 3 Ultimate**!

Lo llevé con un sujeto de un taller que me dijo que era la tarjetita de la conexión inalámbrica, y como era de esperarse, me quería cobrar demasiado por cambiarla. Hice una investigación en Internet pensando que podría usar la del DSi, y me enteré de que es un problema muy común debido a que esta tarjetita se zafa cuando el N3DS se cae o recibe un golpe que hace que se desacomode. Reuniendo esperanzas, tomé mis desarmadores y preparé la sala de operaciones para consolas.

El chiste es este: hay que quitar los tornillos con cuidado para levantar la parte trasera del sistema, y retirar la otra serie de tornillos para desmontar la base (no olvides ponerlos en un platito o lugar seguro). Quita la pila. Ahora sólo debes tomar la tarjetita blanca que está en la parte baja y retirarla con cuidado moviéndola suavemente a los lados. Si tienes a la mano aire comprimido, es un buen momento para aprovechar dándole una limpieza a tu consola y a esta pieza en especial.



▲ ¡Por fin pude jugar de nuevo **Mighty Switch Force 2**!

Finalmente debes colocarla de nuevo presionando ligeramente hasta que se escuche que embona perfectamente. Pero ten mucho cuidado, porque los filamentos son muy pequeños. Sitúa nuevamente la base y la pila, voltea la consola y haz la prueba, ¡verás que funciona perfectamente!

Claro está que para hacer esto debes tener en consideración que es bajo tu propia responsabilidad, y si eres menor de edad, busca la ayuda de un adulto. Si el problema llegara a persistir tras un par de veces que acomodes la tarjeta, tal vez sea necesario cambiarla. Pero antes de correr al taller de servicio trata de resolverlo tú mismo, pues así podrías ahorrar lo de, al menos, un juego. Ahora que si no te sientes confiado de hacerlo tú mismo, entonces definitivamente acude con un técnico especializado. Si tienes alguna duda, no titubees: contáctame y te ayudaré.







!Reparte puñetazos a la vieja usanza!...

ENVÍA

CN JUEGO BOX

AL **42222**

K.O. KID



NUEVO



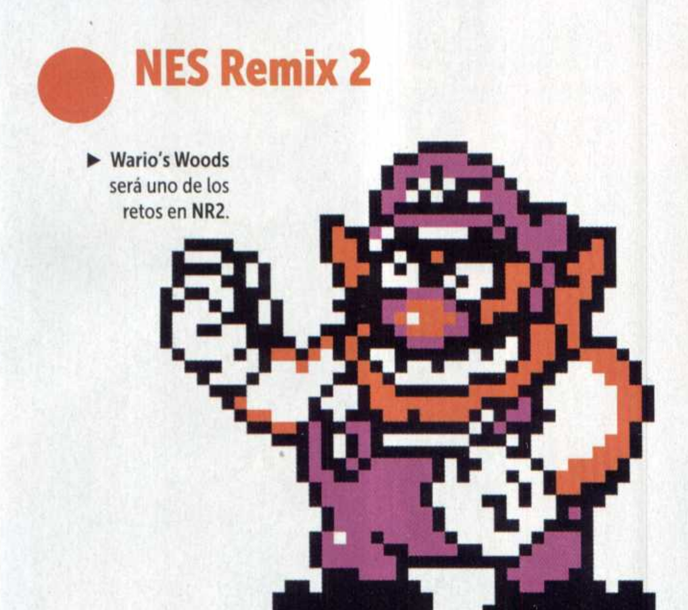
Averigua los puntos débiles de cada adversario, esquiva sus ataques especiales y cuando llegue el momento oportuno, ¡túmbalos con tu superpuñetazo para convertirte en EL CAMPEÓN!

Con tu suscripción aceptas recibir contenidos correspondientes a la suscripción elegida y costo de $30.26 IVA incluido cada semana. Aplica 16% IVA. Este cobro semanal te da 6 créditos para descargar contenido del Club solicitado. Costo por navegación en función al plan contratado con cada operador. Para cancelar el servicio, envía BAJA a la 42222 o directamente en portal WAP. El usuario debe asegurar tener un equipo compatible con el servicio y contenido solicitado. Al suscribirte, aceptas términos y condiciones del mismo. Atención a Clientes: D.F. 5340 2323// interior 01800 700 3333 gratuitamente desde un teléfono fijo o con costo de llamada local desde teléfonos celulares, de lunes a viernes de 9:00 a 18:00. En el caso de cambio de compañía celular el servicio será cancelado. Verifica compatibilidad de tu equipo y Operadores Celulares compatibles en esmasmovil.com. El operador no se hace responsable del servicio. Responsable del servicio Comercio Mas S.A. de C.V.

Kirby: Triple Deluxe

Nintendo prepara una nueva aventura en Dream Land. ¡Conócela!

NES Remix 2



▶ **Wario's Woods** será uno de los retos en **NR2**.

La segunda entrega digital de **NES Remix** ya está disponible.

Mario Golf: World Tour

El plomero sigue cosechando éxitos deportivos

Algunos deportes no son tan divertidos como quisiéramos, pero cuando caen en manos de Nintendo, el resultado es diferente. Un ejemplo es **Mario Golf**, que deja atrás la formalidad para incorporar *gameplay* entretenido, retos fantásticos.

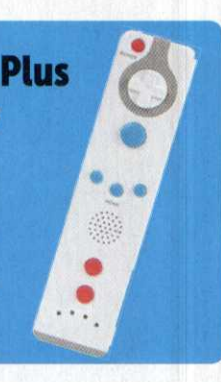


▲ Compite en el modo de historia.

Action Controller Remote Plus

Para los que buscan variedad en diseño

Si requieres de un control extra para esas tardes de retas con los cuates, aquí hay una excelente opción. Nuestros amigos de dreamGEAR nos presentan este accesorio, el cual cuenta con todas las características de un Wiimote Plus. Detección de movimiento, vibración y diseño ergonómico para que disfrutes tus juegos. Es compatible con el Nunchuck.







TURBILANDIA



Nueva temporada
a partir del 30 de abril
2:30 de la tarde







¡¡SÚPER SCORE!!
Descubre los juegos
de YUPPO en
televisaniños.com